EDIÇÃO DIGITAL

PC GUIA PLAY

Jogar sem limites





PCGUIA PLAY N.º 06 / 2015 / PVP (Cont.) €2,50

JOGOS ESSENCIAIS PARA O NATAL

Analisámos os mais desejados deste fim de ano!



MAD CATZ RAT PRO X

O LTIMO RATO PARA JOGOS QUE VAI COMPRAR?



TESTE EM GRUPO A PC

11 PROPOSTAS PARA JOGAR COM ESTILO



RETRO GAMING

LEIA A REVIEW A LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME





ROG G20 COMPACT GAMING DESKTOP PC

SURPREENDENTEMENTE PODEROSO

Performance Gaming

6ª geração Intel® Core™ i7

Placas gráficas avançadas para jogos

Chassis de 9.5 litros

Desenhado para Gamers

Efeitos LED: 8 milhões de cores em sincronia com o áudio

GameAlive: Partilha as tuas jogadas on-line

Joga Sem Parar

Sistema de refrigeração avançada para a uma estabilidade irrepreensível

Ultra silencioso 22dB em idle

Intel Inside®. Para um desempenho extraordinário.
Stock Limitado

ASUS®
IN SEARCH OF INCREDIBLE

PC GUIA PLAY
Jogar sem limites



LUS ANDRADE

Não foi um ano fácil na vida da nossa jovem revista. Ao todo conseguimos lançar seis números, feitos por uma equipa de fervorosos apaixonados pelos videojogos. A crise económica que ainda se mantém no País faz com que cada uma das nossas edições seja apenas um trabalho de amor, porque se não fosse já teríamos parado. Nascemos num ano excelente para os videojogos, com bons lançamentos, fantásticos eventos realizados em Portugal, e um pouco por todo o mundo, e uma assombrosa actualização da actual tecnologia, com efeitos positivos na PS4, Xbox One e Wii U. O ano de 2015 foi também o dos youtubers, seguidos por milhares de fãs um pouco por todo o País e em que, pela primeira vez, um deles teve o patrocínio de uma grande marca nacional. Lamentavelmente também foi o ano em que perdemos a cara da Nintendo, Satoru Iwata. Ao encerrar o ano com esta edição especial de Natal, toda a equipa da PC Guia Play deseja aos leitores um Santo Natal cheio de prendas e um ano de 2016 recheado de bons videojogos. Às editoras e produtoras de jogos, e a todas as outras empresas que trabalham connosco, o nosso muito obrigado e o desejo de uma saudável colaboração, na divulgação dos videojogos em Portugal.

Nintendo
PS4

A minha preferência

A Nintendo e a PlayStation são o meu destaque porque não se fizeram rogadas e montaram dois dos maiores stands na Lisboa Games Week. A PlayStation exibiu, pela segunda vez a nível mundial, o novo Uncharted 4 e a Nintendo fez a sua estreia absoluta em eventos realizados em Lisboa. Parabéns às duas marcas!

Ficha técnica

Director: **Pedro Tróia** / ptroia@pcguia.fidemo.pt
Chefe de Redacção: **Gustavo Dias** / gdias@pcguia.fidemo.pt
Editor: **Ricardo Durand** / rdurand@pcguia.fidemo.pt
Redacção: **Luís Andrade**, **Luís Vedor**, **Márcia Campana**
Colaborador: **Carlos Vaz, Henrique Taveira e Pedro Nunes**
Secretária de Redacção: **Lurdes Marujo**
lurdesmarujo@pcguia.fidemo.pt
Editor Arte: **Rui Lisboa**
Projecto gráfico, paginação e desenho de capa
(ruilisboa.com / facebook.com/rui.lisboa)

Fidemo – Soc. de Media Lda.
Director-Geral: **Vasco Manuel Taveira**
vascotaveira@pcguia.fidemo.pt
Administração: **Vasco Manuel Taveira**, **Pedro Tróia**
Redacção, Publicidade e Administração: Azinhaga da Torre do Fato 7 B - Escritório 11600 - 774 Lisboa / Telef: +351 214 193 988

Departamento de publicidade:
Directora comercial: **Cristina Magalhães**
cmagalhaes@pcguia.fidemo.pt

Assinaturas:
JMToscano - Comunicação e Marketing, Lda.,
Rua Rodrigues Sampaio, Nº 5, 2795-175 Linda-a-Velha
Telefone: +351 214 142 909
assinaturas@jmtoscano.com

Pré-impressão e Impressão:
Jorge Fernandes Lda - Artes Gráficas
Rua Quinta Conde de Mascarenhas, Nº9
2825-259 Charneca da Caparica
jorgefernandes.pt
Proprietária / Editora:
Fidemo, Soc. de Media Lda.

Direcção administrativa e financeira:
Vasco Taveira / vascotaveira@ pcguia.fidemo.pt
Cont: **509 808 859**
Depósito legal:
Nº registo **E.R.C. 119 452**
Marca registada no INPI: **479 435**

Distribuição:
VASP, Soc. de Transportes e distribuição Lda.
MLP, Media Logistics Park, Quinta do Grajal,
Venda Seca, 2739-511 Agualva-Cacém.
Telef: 214 337 000



NDICE



NOTCIAS



REVIEWS



HARDWARE



RETRO GAMING



A SAIR





JOGOS DA PS2 CHEGAM À PS4

A PS2 tem quinze anos e a Sony decidiu disponibilizar alguns dos seus melhores jogos para a nova consola. São oito os títulos disponíveis: Dark Cloud, GTA 3, GTA: Vice City, GTA: San Andreas, Rogue Galaxy, The Mark of Kirs, Twisted Metal: Black e War of the Monsters. Os jogos têm um custo de 14,99 euros, mas Twisted Metal e War of the Monsters custam apenas 9,99 euros. Títulos como Fantavision e Arc the Land: Twilight of the Spirits também deverão ficar disponíveis em breve. A PS4 continua a não ser compatível com os discos da segunda consola da Sony e quem quiser jogar algum destes títulos na consola de nova geração terá de os comprar novamente, com a vantagem de os ter a todos em 1080p. Outras características dos jogos para PS4 também vão estar disponíveis, como o Remote Play, Share Play e os Activity Feeds. Questionada sobre os elevados preços dos jogos de PS2, a Sony Computer Entertainment destacou as características aprimoradas e afirmou que estes jogos oferecem uma experiência de jogo melhorada, quando comparada com os clássicos da PS One e PS2.



MINECRAFT NA WII U É UMA REALIDADE

A Mojang anunciou que o jogo Minecraft vai chegar à Wii U. Além de chegar à consola, o título poderá ser jogado no Gamepad, sem ter de se usar a televisão. Disponível a partir de dia 17 de Dezembro por 30 dólares (cerca de 27 euros), esta versão do jogo vai incluir seis pacotes de conteúdos adicionais, bem como uma mistura de adereços festivos, mesmo a tempo da quadra natalícia. Adicionalmente, serão lançados mais 16 pacotes na eShop, na mesma altura em que for lançado o jogo. Para já, parece que não vai existir qualquer versão física do jogo: segundo a Mojang, apenas a Nintendo eShop vai ter Minecraft disponível para compra na data de lançamento.

RESIDENT EVIL 2 SERÁ REMAKE E NÃO REMASTERIZADO

Um erro de tradução tem levado a várias notícias sobre um Resident Evil 2 remasterizado, mas o director de marketing sénior da Capcom UK desmentiu esta notícia através de uma publicação na rede social Twitter. Stuart Turner afirma que o título será um remake construído desde a base. O produtor do jogo, Yoshiaki Hirabayashi, afirmou que o remake surge a pedido dos fãs e que há muito que estava nos planos. No entanto só agora é que foram reunidas as condições para avançar com o projecto, explicou o mesmo. Para já ainda não existem informações sólidas sobre Resident Evil 2 Remake, mas Resident Evil 0 HD remasterizado deverá chegar no início de 2016 para PC; PS3 e 4, e Xbox 360 e One.



COMIC-CON PORTUGAL BATE RECORD DE VISITANTES

Cinquenta mil pessoas visitaram a Comic-Con Portugal durante o fim-de-semana de 4 a 6 de Dezembro, um aumento de cerca de 90% em relação ao ano passado. Com este resultado, a organização garantiu desde já uma terceira edição deste evento de cultura pop para 2016. A Comic-Con Portugal deste ano teve como um dos grandes atractivos o universo Star Wars e contou com a presença de Tara Reid, Shannon Elizabeth (American Pie), John Noble (Fringe, Senhor dos Anéis) e Nathalie Emmanuel (Game of Thrones, Furious 7). Entre outros, estes actores falaram em painéis temáticos para os milhares de visitantes da Comic Con. A feira serviu ainda para premiar o que de melhor se faz de banda-desenhada em Portugal: o galardão máximo foi para Volta - O Segredo do Vale das Sombras, de André Oliveira e André Caetano.

ROCK BAND VR NO ÍNICIO DE 2016

A realidade virtual vai chegar a Rock Band em 2016. No Game Awards deste ano, o criador do Oculus Rift, Palmer Luckey, e a editora Harmonix anunciaram que estão há algum tempo a trabalhar juntos no jogo. Assim, Rock Band VR será exactamente o que o nome diz: uma experiência imersiva deste jogo, com realidade virtual, onde vamos poder tocar guitarra enquanto olhamos para a multidão de fãs, como se estivéssemos em palco. A Harmonix anunciou ainda um projecto de realidade virtual, o Harmonix Music VR, que será compatível o PlayStation VR da Sony. Ainda não se sabe exactamente quando é o Oculus Rift vai chegar ao mercado, mas Luckey confirmou que será no primeiro trimestre de 2016.







ANUNCIADA DATA DA BETA DE HITMAN PARA PS4

A IO Interactive anunciou que a beta de Hitman para a PS4 vai ser disponibilizada no dia 12 de Fevereiro de 2016. A data foi confirmada num novo trailer do jogo, que também revela que a versão para PS4 vai receber seis contratos de bónus, chamados The Sarajevo Six. A versão beta de Hitman também poderá ser jogada no PC, mas apenas a partir do dia 19 de Fevereiro; já para a Xbox One não foi anunciada qualquer disponibilidade, por parte da IO. Para garantir um lugar na versão beta, os interessados devem proceder já à pré-encomenda do jogo. A versão final de Hitman chega à PS4, PC e Xbox One em Março de 2016. O jogo estava inicialmente previsto para 2015, mas foi adiado para que a editora pudesse adicionar mais conteúdo.

DYLING LIGHT TERÁ DIREITO A EDIÇÃO MELHORADA

A Techland anunciou que está a planear o lançamento de uma versão melhorada de Dying Light, já para o próximo ano, sob a forma de Enhanced Edition. No entanto, os aperfeiçoamentos também serão oferecidos a quem já tiver o jogo. As melhorias em Dying Light: The Following – Enhanced Edition vão desde a base do jogo, passando pelo novo pack de expansão The Following, por todos os DLC e ainda por todo o conteúdo lançado à data. Assim, estão incluídos os modos Bozak Horde e Be the Zombie, tal como as missões de desafio Cuisine & Cargo e Ultimate Survivor Bundle. A versão Enhanced Edition vai ser lançada no dia 6 de Fevereiro de 2016, para PS4, Xbox One e PC.



THUMBS UP



A Nintendo marcou presença pela primeira vez na maior feira de videojogos nacional com um stand de dimensões generosas. Mas o grande destaque foi para a PlayStation que instalou o stand que tinha apresentado na Paris Games Week - Portugal foi mesmo o segundo país do mundo a ter o privilégio de jogar o novo Uncharted 4. Ambas as empresas estão de parabéns!



Rezam os rumores que a Nintendo quer ser a primeira empresa a lançar uma consola da futura geração. Diz-se que a produção vai começar a partir de Agosto de 2016 e que poderá ser uma consola híbrida que se pode levar para todo o lado. O aspecto positivo disto tudo é que se for verdade, a Nintendo, à semelhança do que aconteceu com a Wii, pode muito bem definir o futuro desta nova geração de consolas. Isto merece, sem dúvida, o nosso contentamento.





O nosso último destaque positivo de 2015 vai para Destiny, o jogo da Bungie lançado no ano passado e que se renovou recentemente com a chegada da expansão The Taken King. Hoje é um título completamente novo, que continua a atrair milhares de jogadores. Mas, para a Bungie, isto não basta: mensalmente promove novos raids e competições, garantindo-lhe uma longevidade quase infinita.

THUMBS DOWN



Colocar os stands dos produtores de videojogos nacionais num dos cantos mais escuros e mais afastados da Lisboa Games Week foi o pormenor mais negativo de toda a feira. Se se chama 'Lisboa Games Week' e se a organização é portuguesa, esta deveria ter em consideração o conhecido slogan «O que é Nacional é bom!». Mas, mais uma vez, os nossos heróis nacionais, recebem stands ridículos colocados o mais longe possível da entrada. Fica o nosso desagrado sobre esta situação e desejamos que, para o ano, isto seja corrigido.

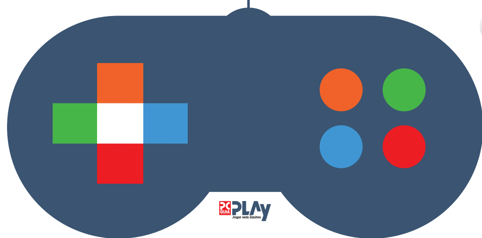


O nível de histeria dos fãs dos youtubers nacionais ultrapassou os limites do razoável na Lisboa Games Week: a organização chegou ao ponto de ter de os retirar do recinto para garantir a sua segurança e a dos youtubers. Sabemos bem que, nos actuais moldes, a feira só sobrevive com a presença deles, pois têm o poder de chamar milhares de visitantes à FIL. Porém, está na hora de lhes oferecer um espaço amplo e próprio, com entradas controladas e mais seguranças no recinto. Caso contrário tememos aconteça algo de grave...



O ano está a acabar, e mais uma vez não existem sinais que indiquem que os nossos governantes vão reconhecer que os videojogos, além de serem obras de arte, são também uma forma de entretenimento caseiro. Taxar os jogos com IVA de 23% é, para nós, um crime e uma forma de bloqueio que prejudica gravemente a produção nacional de videojogos e a permanência das grandes editoras em solo nacional. Para agravar a situação, mantém-se a presença do selo do IGAC que já foi considerado ilegal pela EU e que faz com que os preços dos jogos em Portugal sejam os mais elevados de toda a Europa.





COMO FUNCIONAM AS AVALIAÇÕES DA PCGUIA PLAY

A AVALIAÇÃO DE JOGOS E HARDWARE PODE PARECER FÁCIL MAS TEM MUITO QUE SE LHE DIGA. ESTE GUIA VAI AJUDAR OS NOSSOS LEITORES A COMPREENDER O NOSSO MODELO DE NOTAS E CLASSIFICAÇÕES.

Qualquer análise que escrevemos, seja de hardware ou de software, tem em conta três ou quatro critérios, aos quais são atribuídos pesos diferentes na nota final. A avaliação de jogos e hardware é diferente e obedece a modelos distintos.





JOGOS

A forma como avaliamos um jogo muda nesta **PCGuia Play**: de uma soma das notas dadas nos vários critérios, passamos a fazer uma média das mesmas. As pontuações passam ainda a ser atribuídas de 0 a 10. Em relação às anteriores edições há ainda mudanças nos critérios: dos anteriores três, passam a quatro. Aqui fica uma explicação de como os abordamos e de como são dadas as notas.

GRÁFICOS

Os gráficos são a forma mais importante de contar uma história num jogo, por isso valem quase metade da nota. Aqui olhamos para a sua qualidade, incluindo os modelos 3D e as suas respectivas texturas e para efeitos visuais, como explosões ou meteorologia. E como tudo isso influencia a forma jogamos.

SOM

Nos últimos anos este aspecto tem sido bastante descurado nas análises, mas o som é também um factor muito importante em qualquer jogo: marca o seu ambiente, pode ajudar o utilizador em certas situações, ou mesmo ser a chave para resolver alguns puzzles. Um mau som é meio caminho andado para termos um jogo mal classificado. O voice acting também será aqui analisado.

JOGABILIDADE

Neste ponto são avaliados todos os pontos que têm que ver com jogabilidade e experiência de utilização, como o funcionamento dos comandos, a velocidade e estabilidade do jogo on-line ou a presença de bugs de todos os tipos que possam atrapalhar a progressão no jogo.

LONGEVIDADE

Este jogo acaba-se numa tarde ou num mês? E mesmo depois de se acabar há razões para o revisitar ou para o pôr à venda e nunca mais olhar para ele? Aqui avaliamos se o jogo nos vai prender por muito tempo ao ecrã ou se a sua história ou modos de jogo se esgotam rapidamente.



HARDWARE

No caso do hardware, o sistema de atribuição de notas mantém-se. Assim, usamos o mesmo modelo das reviews da **PCGuia**: uma soma das notas dadas em três critérios de avaliação que mudam consoante o produto. No entanto, cada um tem os seus critérios específicos e diferentes notas máximas. Mas há uma coisa que não muda: a classificação final será sempre de 0 a 10.

MOTHERBOARDS

As placas-mãe são avaliadas tendo em conta as 'Medições' (resultado dos diferentes benchmarks que usamos), as 'Funcionalidades' e a 'Qualidade/Preço'. As medições feitas por nós valem 60% da nota final e os restantes critérios 20% cada um. Assim, as notas máximas são as seguintes:

10	
MEDIÇÕES	6
FUNCIONALIDADES	2
JOGABILIDADE	2

PLACAS GRÁFICAS

O sistema de avaliação é semelhante ao das motherboards, mas em vez do critério 'Funcionalidades', usamos o de 'Construção'. O peso de cada nota é igual ao tido nas reviews a motherboards:

10	
MEDIÇÕES	6
CONSTRUÇÃO	2
QUALIDADE / PREÇO	2

COMPUTADORES PORTÁTEIS

Na **PCGuia Play** vamos ter, sempre que se justificar, análises a laptops que sejam bons para gaming. Aqui, o critério 'Medições' (mais uma vez com recurso a benchmarks) vale 50% da nota final. A este juntam-se o de 'Experiência de Utilização' (20%) e o de 'Qualidade/Preço' (30%). As notas máximas são assim distribuídas:

10	
MEDIÇÕES	5
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	2
QUALIDADE / PREÇO	3

COMPUTADORES DESKTOP

Por excelência, os computadores de gaming desktop são os companheiros preferidos por quem adora jogos para PC. Vamos tentar que sejam presença habitual na **PCGuia Play**, sempre com configurações de topo.
Os critérios de análise são idênticos aos dos computadores portáteis, com uma mudança em duas das notas:

10	
MEDIÇÕES	5
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	3
QUALIDADE / PREÇO	2

PERIFÉRICOS DE GAMING

Teclados, comandos, ratos, headsets, volantes e até cadeiras de gaming. Estes são os aliados perfeitos e essenciais para tirar o máximo partido da experiência de jogo. Aqui, e como não os vamos submeter às medições feitas nas anteriores peças de hardware, os critérios são muito empíricos e as notas são dadas na sua totalidade de forma subjectiva pelo jornalista que faz a review:

10	
FUNCIONALIDADES	2
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	4
QUALIDADE / PREÇO	4



O objectivo da **PCGuia Play** é melhorar sempre de edição para edição. Esta nossa mudança na forma como avaliamos os jogos e a explicação de como funciona a atribuição de notas é feita depois de termos ouvido os nossos leitores. Ouvimos e respeitamos todas as críticas que fazem sobre a revista - esta tem de ser o resultado do nosso trabalho e do vosso feedback. Para que haja um canal aberto de comunicação entre os jornalistas da **PCGuia Play** e os leitores, há um mail que pode ser usado para comentários, sugestões e críticas: **redaccao@pcguia.fidemo.pt**. Todos os jornalistas da revista têm acesso a este e-mail diariamente, por isso fica o desafio: escrevam-nos!

Targus | Travel Dock

Connect & Go

Melhore instantaneamente a conectividade do seu Tablet e portátil



Use a Travel Dock com o seu Ultrabook, 2 in1 tablet, Windows e Macbook

Adicione duas entradas HDMI e portas VGA | Gigabit Ethernet | 2 portas USB 2.0 | Entrada de energia Micro USB



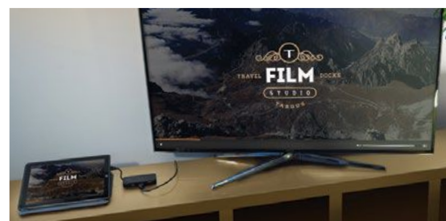
Connect & Present

Melhor preparado, mais profissional



Connect & Work

Ligue-se a dois ecrãns



Connect & Enjoy

Ligue-se à TV

Targus

Visit us at www.targus.com/uk/traveldock



REVIEWS

STAR WARS BATTLEFRONT

ESTE É O JOGO DE QUE ANDA À PROCURA!



STAR WARS BATTLEFRONT



JOGABILIDADE	7
GRÁFICOS	9
SOM	9
LONGEVIDADE	8

- + Gráficos
- + Mapas
- + Modos de jogo
- − Controlos das naves

EDITORA
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDORA
BANDAI NAMCO
PLATAFORMA
PC, PS4, XBOX ONE
SITE
EA.COM
PREÇO
€69,99 (XBOX ONE E PS4), €59,99 (PC)



PONTO FINAL
Battlefront é um excelente FPS para quem quer passar umas horas imerso no universo Star Wars.

Com o lançamento de O Despertar da Força, que marca a entrada da série para o seio da Disney, este é o ano de Star Wars. E como, por esta altura, um lançamento global de um filme raramente não é acompanhado por um videojogo, eis que surge Star Wars: Battlefront, um FPS que se passa há muito tempo numa galáxia longínqua. No entanto, apesar de ir buscar referências e personagens aos filmes, nenhuma das arenas em que o império e a rebelião se defrontam têm que ver directamente com os episódios passados. Apesar de ter sido feito pela DICE, também responsável pelo FPS Battlefield, Star Wars: Battlefront é muitíssimo mais que um Battlefield com novas texturas e novos modos de jogo. Para começo, é um "orgasmo" para os olhos, independentemente da plataforma. As arenas têm uma atenção ao detalhe fora de série, as próprias personagens estão tão bem feitos que, em algumas situações parece que se está na presença de um filme a sério. Para esta sensação de qualidade extrema também contribui o cuidado com a iluminação e com as sombras, por exemplo. O som também é soberbo! Destacamos o barulho dos motores das várias naves quando se fazem as missões em que se pilotam X-Wings ou TIE Fighters ou o posicionamento das vozes quando estamos a tentar acabar com os imperiais ou com os rebeldes nas missões de Blast.

Os modos de jogo de Battlefront são basicamente variações dos mesmos que existem em todos os jogos FPS on-line, como Team Deathmatch que aqui se chama Blast, o Capture The Flag que se chama Droid Run ou ainda o controlo de zonas que aqui se chama Drop Zone. A estes foram acrescentados alguns modos de jogo específicos como o Fighter Squadron, que permite combater aos comandos de naves como os X-Wing ou TIE Fighters, e ocasionalmente de veículos icónicos como a Slave 1 de Boba Fett ou a Millenium Falcon de Han Solo, ou ainda Heroes vs Villains onde o jogador assume o



OS MODOS DE JOGO DE BATTLEFRONT SO BASICAMENTE VARIAES DOS MESMOS QUE EXISTEM EM TODOS OS JOGOS FPS.











Curiosidade

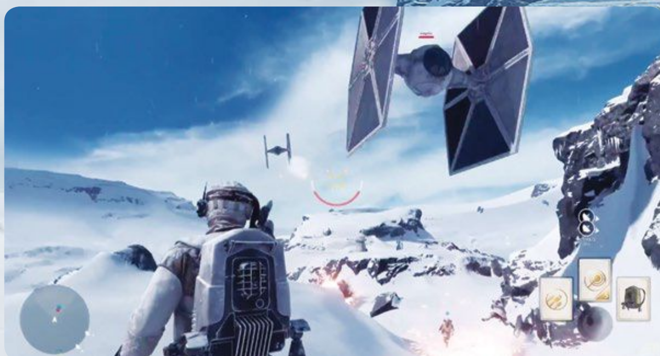
Ao contrrio do que parece nos filmes, as espingardas dos Stromtroopers são das melhores armas de todo o jogo. No entanto, confirma-se que a armadura é só para dar aspecto de mauzão.



STAR WARS BATTLEFRONT









ESTE UM JOGO DIGNO DA SAGA STAR WARS, VISUALMENTE DESLUMBRANTE E QUE NOS AGARRA LOGO AO FIM DE ALGUNS MINUTOS





papel de Luke Skywalker ou Darth Vader, por exemplo. Independentemente do modo de jogo escolhido, o utilizador alterna entre o Império e a Rebelião, de partida para partida. As armas normais e especiais têm de se desbloqueadas independentemente para cada lado. Testei o jogo em PC e em Xbox One e, tirando a óbvia diferença de controlos, com uma grandessíssima vantagem no que respeita à precisão de comando da mira para o rato e teclado do PC, a experiência gráfica e sonora estão praticamente a par nas duas plataformas. Por falar nos controlos, se os das missões no chão estão ao nível do melhor que se faz neste género, já os dos modos de jogo em que se controlam naves deixam algo a desejar. Para se conseguir controlar um X-Wing ou TIE Fighter como deve ser tem de se investir algum tempo e muita paciência. Star Wars Battlefront é um jogo FPS on-line sem qualquer modo de campanha single-player digno desse nome. As missões onde podemos jogar sozinhos servem apenas como tutoriais para os modos de jogo on-line.

O matchmaking pré-jogo é muito rápido, não há muito lag nas ligações, mas nota-se que os utilizadores que têm ligações mais rápidas conseguem disparar ou esquivar-se mais rapidamente que os outros.

Os tempos de carregamento entre partidas não são dos mais longos que já vimos, mas a DICE usou alguns truques para os camuflar, como por exemplo, quando o jogo está a apresentar as estatísticas da partida anterior já está a carregar a arena seguinte de forma a parecer que o carregamento é ultra-rápido. Este é um jogo digno da saga Star Wars, visualmente deslumbrante e que nos agarra logo ao fim de alguns minutos. Então se for fã, é logo no momento em que o tira da caixa. Contra o jogo, só se pode dizer que os controlos de voo deviam ser mais refinados. Battlefront tem muito espaço para crescer e, mais ou menos na altura em que esta revista lhe chegar às mãos, já estará disponível oprimeiro DLC gratuito com um mapa retirado de um dos cenários do novo filme: a Batalha de Jakku. Por tudo isto, Star Wars: Battlefront deve fazer parte de uma colecção de jogos, tanto dos fãs de Star Wars, como dos fãs de jogos FPS. **Pedro Tróia**



Se gosta deste jogo, sugerimos:
Call of Duty Black Ops 3, Battlefield 4, Counter Strike, Destiny

7 DICAS PARA QUE A FORÇA ESTEJA CONSIGO. SEMPRE.

❶ JOGUE COMO DARTH VADER OU LUKE SKYWALKER

Sempre que possível, não perca a oportunidade de jogar com um Hero, pois são personagens com ataques demolidores e que aguentam muito dano. Há três à escolha para cada lado, que pode seleccionar livremente: Luke, Leia e Han Solo (Rebeldes); Palpatine, Boba Fett e Darth Vader (Império).

❷ HERO TOKEN NO MEIO DO MATO?

Se deseja capturar um Hero Token no mapa da Floresta da Lua de Endor, procure bem no centro do mapa, onde se encontra um pequeno rio.

❸ MUDE PARA UMA ARMA MELHOR

Se está ainda a começar, recomendamos que, assim que possível, substitua a sua arma de origem, a A280C, pelas DLT-19 ou DH-17, sendo a primeira arma ideal para ataques a longa distância e a segunda para ataques mais próximos, causando danos mais significativos.

❹ NIVELAR AS BATALHAS

Se não consegue rivalizar com os poderes dos Heroes, utilize granadas, lançadores de rockets e os Powerups (como o Explosive Shot) para causar graves danos aos mesmos.

❺ NA TERCEIRA PESSOA

Uma das grandes particularidades deste título é a de poder alterar a perspectiva de jogo, entre a primeira e a terceira. Para tal deverá manter o botão para baixo no d-pad. Use a vista em terceira pessoa, pois esta dá-lhe uma maior noção do que se passa nos cenários de guerra.

❻ TOME ATENÇÃO!

Sempre que possível, utilize auscultadores. Isto permitir-lhe-á identificar a posição dos seus adversários através da precisão do som dos passos dos mesmos, algo mais complicado de perceber se o som sair da TV.

❼ VÁ COM CALMA

Por muito tentador que seja atirar-se "de cabeça" contra os adversários, terá maior probabilidade de sucesso se mantiver a calma e souber quando atacar. Como tal, recomendamos que se mantenha agachado e fora do alcance de visão dos seus adversários, usando o botão B na Xbox One ou o Círculo na PS4.





JOGABILIDADE	8
GRÁFICOS	8
SOM	8
LONGEVIDADE	8

- ➕ Gráficos
- ➕ Campanha
- ➕ Longevidade
- ➖ Matchmaking lento

EDITORA
ACTIVISION
DISTRIBUIDORA
ECOPLAY
PLATAFORMA
PS4, PS3, XBOX 360, XBOX ONE, PC
SITE
CALLOFDUTY.COM
PREÇO
€69,99 (PS4, XBOX ONE); €59,99 (XBOX 360, PS3, PC)



PONTO FINAL
Apesar de oferecer desafios interessantes, falta alguma alma a Call of Duty: Black Ops.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

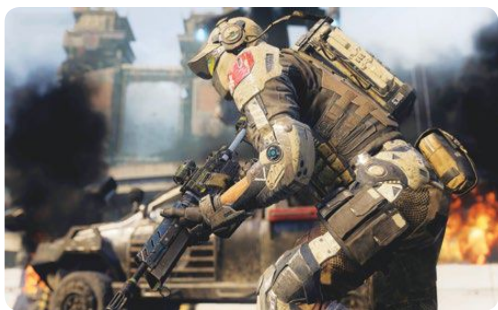
A CORAGEM DE MANTER O MODO CAMPANHA...

Para mim, o melhor Call of Duty foi o primeiro. Era intenso e realmente violento. Agora que está tudo esclarecido neste aspecto, Call of Duty: Black Ops 3 é um excelente jogo, mas há qualquer coisa que não... "joga". Mas também não consigo colocar bem o dedo na ferida.
Call of Duty: Black Ops 3 passa-se num universo em que as alterações climáticas são reais e se fazem sentir com toda a força. Nesta realidade existem grandes empresas que fazem tudo para controlar os poucos recursos que restam. Como parte desse esforço de concorrência e controlo têm exércitos privados cheios de soldados com capacidades sobre-humanas que lhes são conferidas por implantes e exoesqueletos. Esses exércitos são tão poderosos que conseguem fazer frente aos militares comuns dos vários países.
Ao contrário de outros jogos deste tipo, que têm saído nos últimos tempos, Black Ops 3 tem um modo campanha longo que não serve só como treino para os modos de jogo on-line, mas também para contar uma história com princípio, meio e fim. Aqui, o jogador tem de descobrir a razão para a deserção de membros do seu exército após uma missão que corre mal.
Em Black Ops 3, o modo de campanha está longe de ser uma experiência solitária porque pode ser jogada em modo cooperativo com até quatro jogadores. Em paralelo, os NPC têm uma combinação de vinte tipos





NESTE JOGO, A NOSSA PROGRESSO CONSEGUIDA ATRAVS DA OBTENO DE CYBER-CORES, UPGRADES QUE VO AMPLIANDO O LEQUE DE OPES OFENSIVAS E DEFENSIVAS DO NOSSO EXOESQUELETO.









de inteligência artificial diferentes, para oferecer algo mais que um jogo de tiro ao boneco, muito fácil e sempre igual. Posso dizer que funcionam mesmo, principalmente se optar por jogar num nível de dificuldade além do médio. Outra nota que marca a diferença em Black Ops 3 é a possibilidade de construirmos uma personagem feminina. Neste jogo, a nossa progressão é conseguida através da obtenção de cyber-cores, upgrades que vão ampliando o leque de opções ofensivas e defensivas do nosso exoesqueleto. No entanto não se conseguem ter todas as opções disponíveis ao mesmo

Curiosidade

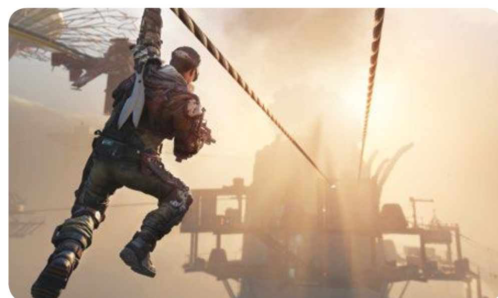
Como hbito em Call of Duty, neste jogo tambm participam caras conhecidas da TV ou filmes, como o caso de Christopher Meloni que entrou em True Blood.



CALL OF DUTTY BLACK OPS 3



tempo e o jogador tem de escolher, antes de cada missão, as capacidades que quer levar consigo. Em relação aos modos multiplayer, Call of Duty: Black Ops 3 mantém os clássicos, como o Team Deathmatch, sem grandes alterações em relação ao que já existia noutras versões do jogo, tirando a óbvia mudança dos mapas e novas armas. De regresso está também o modo de sobrevivência com zombies.
Graficamente, Black Ops 3 é o que se espera de um jogo desta geração, cheio de anti aliasing, texturas de alta qualidade e muitas partículas a voar por todos os lados quando há momentos de conflito mais cerrado.
O som também é excelente e, nas missões em que se tem de atravessar uma tempestade, consegue acentuar mesmo a violência da meteorologia. No que respeita ao gameplay, o matchmaking on-line demora algum tempo, às vezes demais... neste modo de jogo há armas que mudam de missão para missão: com algumas basta dar apenas basta um tiro para mandar um inimigo desta para melhor, mas noutras tem de se descarregar um clip inteiro. Neste aspecto, o pior são mesmo as granadas. Como disse logo ao início, Call of Duty: Black Ops 3 é um bom jogo, tem uma campanha que pode ser ultrapassada sozinho ou acompanhado e até tem uma coisa de que gosto particularmente: zombies. Contudo, falta algo que prenda realmente um jogador que já tenha visto muitos FPS. **Pedro Tróia**





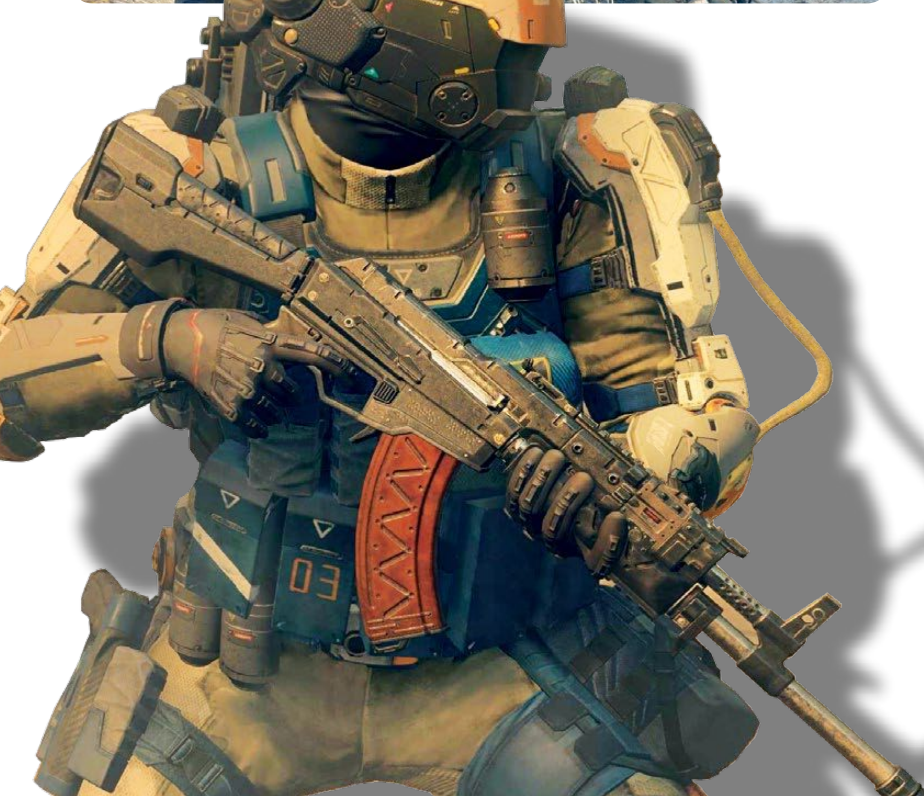


Se gosta deste jogo, sugerimos:
Star Wars: Battlefront, Destiny, Counter Strike



EM BLACK OPS 3, O MODO DE CAMPANHA EST LONGE DE SER UMA EXPERINCIA SOLITRIA PORQUE PODE SER JOGADA EM MODO COOPERATIVO COM AT QUATRO JOGADORES.





SEJA UM SUPERSOLDADO DAS OPERAÇÕES SECRETAS!

1 TAKE IT EASY…
Apesar da existência de novos movimentos, isso não significa que seja a melhor forma de lutar contra os seus adversários. Tal como no passado, quem espera sempre alcança, ou seja, tenha calma, mantenha-se baixo e protegido, evitando locais onde possa ser facilmente flanqueado.

2 CONHEÇA OS NOVOS ESPECIALISTAS
Não tenha pressa e perca algum tempo a conhecer as particularidades de cada especialista, elementos que vêm substituir os anteriores personagens evolutivos. Estes têm habilidades especiais que poderão ser mais úteis em combates de corpo-a-corpo, longo alcance (sniper) ou uso de explosivos.

3 PARTICULARIDADES DOS ESPECIALISTAS
Cada especialista dispõe de duas habilidades especiais, uma para combate e outra de utilidade, ou seja, algo como maior velocidade ou maior capacidade de se defender de ataques. Algumas destas poderão ser fundamentais para evitar que os adversários pontuem ou para eliminar vários ao mesmo tempo.

4 JOGUE COM AS CARTAS
O jogo não permite fazer partidas de poker, mas pode jogar com as cartas que recebe quando faz load das missões. Estas poderão oferecer uma vantagem importante para si, como a possibilidade de adicionar mais extras às suas armas.

5 CHAME UM AMIGO
Apesar de todos gostarmos de ser heróis nas partidas, a realidade é que a vantagem numérica é ser isso mesmo, uma vantagem, especialmente se estiver ainda a conhecer as novas características de Black Ops 3.







JOGABILIDADE	8
GRÁFICOS	9
SOM	9
LONGEVIDADE	7

- \+ História
- \+ Gráficos e som
- − Simplificação a mais

EDITORA
UBISSOFT
DISTRIBUIDORA
USBISOFT
PLATAFORMA
XBOX ONE, PS4, PC
SITE
ASSASSINSCREED.UBI.COM
PREÇO
€69,99 (XBOX ONE, PS4),
€59,99 (PC)



PONTO FINAL
Assassin's Creed Syndicate está no ponto. Só lhe falta um pouco mais de profundidade.



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

OS ASSASSINOS CHEGAM AO SÉC. XIX!

Este último ano foi estranho para Assassin's Creed. Mais ou menos por esta altura, no ano passado, a Ubisoft lançou Assassin's Creed Unity, o segundo título da série para PS4 e Xbox One. Foi um desastre. Não por causa do jogo em si, que não desapontava, mas porque, quando saiu, estava tão cheio de bugs que em certos sítios era praticamente impossível de jogar. Não sei quantos patches depois, o jogo foi corrigido, mas a Ubisoft não podia lançar outro título com tantos problemas. Por isso, houve um cuidado especial no desenvolvimento de Assassin's Creed Syndicate, o episódio que, mais uma vez, através de um Animus, a máquina que lê memórias genéticas e as converte numa experiência de realidade virtual, nos leva para a Londres dos finais do século XIX. É aqui que vamos seguir as aventuras de dois irmãos, Jacob e Evie Frye, que pertencem à Ordem dos Assassinos. O seu objectivo é eliminar um mestre dos Templários chamado Crawford Starrick, que controla a cidade com punho de ferro. Tal como acontece noutros episódios da série, à medida que se completam as missões e se progride no jogo, as nossas personagens vão aprendendo novas técnicas de assassinato e adquirindo armas mais eficazes que lhes permitem cumprir objectivos cada vez mais difíceis. Como seria de esperar, algumas dessas técnicas e armas são específicas de cada

A GRANDE NOVIDADE DE ASSASSIN'S CREED SYNDICATE EST NO FACTO DE A UBISOFT TER DEVOLVIDO A SRIE S ORIGENS E DE TER REMOVIDO OS MODOS COOPERATIVO E MULTIPLAYER.











uma das personagens. Existem também muitas missões que só podem ser cumpridas por Jacob ou Evie. Por falar em armas, Assassin's Creed Syndicate inclui, finalmente, um gancho com uma corda que permite ao jogador subir rapidamente para o cimo de um prédio ou escapar-se de situações difíceis. Mas a grande novidade está no facto de a Ubisoft ter devolvido a série às origens: removeu o modo cooperativo e os modos multiplayer para contar apenas a história de Jacob e Evie. Visualmente, a reprodução da Londres vitoriana de Syndicate é um mundo vivo tal como acontece, por exemplo, com Los Santos em GTA. As pessoas reagem à nossa personagem, áquilo que fazemos e como o fazemos. O ambiente do jogo

Curiosidade

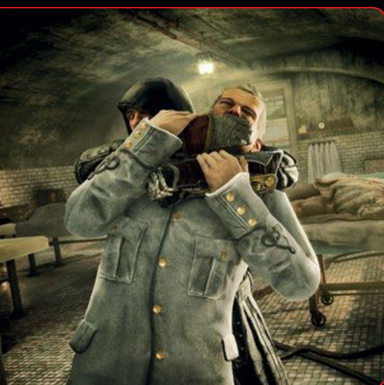
O filme Assassin's Creed, com Michael Fassbender, estreia no próximo ano, e vai ter uma história original, o que permite à Ubisoft manter separados os filmes dos jogos.











é simplesmente fantástico tanto nos gráficos, como no som.
No entanto, desde Assassin's Creed IV: Black Flag que a Ubisosft tem vindo a simplificar alguns aspectos do jogo que o tornam um pouco menos apelativo a quem quer puxar mais pela cabeça como, por exemplo, quando se necessita de chegar ao topo de um edifício. Antigamente, tínhamos de tentar encontrar o melhor caminho para trepar, mas agora é só correr em frente porque, se for possível subir, a nossa personagem só pára no cimo. O sistema de combate também está mais simples e podem-se desbloquear alguns golpes para eliminar os inimigos de forma mais rápida.
Apesar dos percalços, e de ter vindo a perder alguma profundidade, Assassin's Creed continua a ter uma das melhores histórias de sempre da indústria dos videojogos.
Este Syndicate é uma excelente continuação de Unity, já sem os problemas.
Recomendo! **Pedro Tróia**





Se gosta deste jogo, sugerimos:
Metal Gear Solid: Phantom Pain, série Assassin's Creed

SOBREVIVA À LONDRES DO SEC. XIX

1 CONFIE NO MAPA
Assassin's Creed Syndicate tem, provavelmente, o melhor mapa de todos os jogos da série, por isso use-o! Conseguirá ver realmente onde está tudo e torna-se muito mais fácil confiar no mapa para o ajudar a encontrar os artigos coleccionáveis espalhados.

2 ABRA OS BAÚS TODOS!
Conforme vai explorando, encontra baús no mini-mapa com frequência. Todos eles podem e devem ser abertos, porque contêm simpáticas quantias de dinheiro e alguns artigos úteis.

3 CADA ASSASSINO COM A SUA ARMA!
É mais barato focar-se no melhoramento de apenas uma arma para Evie e Jacob partilharem, mas a nossa sugestão é que escolha uma para cada um. Eventualmente, o jogo pede-lhe que os equipe com armas específicas, que são suficientes. Escolha duas e fique com elas até que o dinheiro para o upgrade não seja um problema.

4 JOGUE À DEFESA
Os combates em Syndicate não são muito desafiantes, mas mesmo assim é possível ser desastrado e acabar em desvantagem. Pode desviar-se sempre que aparece uma barra amarela a piscar sobre um inimigo, por isso deve interromper sempre qualquer combinação que esteja a fazer e fintar o adversário.

5 APRENDA A DESVIAR-SE DE BALAS
Quando um inimigo puxar da arma verá um botão sobre a cabeça da personagem, indicando que se pode desviar do tiro. Deve desviar-se sempre, já que as balas (como deve saber) causam muito dano.

6 ATIRAR FACAS É A ARMA MAIS ÚTIL EM SYNDICATE
Com esta técnica é muito mais fácil concretizar uma missão furtiva, já que mesmo que seja detectado pode matar o inimigo. Assim, convém fazer evoluir esta técnica sempre que possível, assim como o dano causado por ela.

7 NÃO FALHE A MISSÃO DO FIM DO JOGO
Tentamos fugir aos spoilers, mas não queremos que deixe passar a missão de bónus que aparece no fim do jogo e que vale a pena fazer. Não deixe também de completar as missões alternativas que vão aparecendo no mapa.



A UBISOSFT TEM VINDO A SIMPLIFICAR ALGUNS ASPECTOS DO JOGO QUE O TORNAM UM POUCO MENOS APELATIVO A QUEM QUER PUXAR MAIS PELA CABEA









JOGABILIDADE	7
GRÁFICOS	9
SOM	7
LONGEVIDADE	9

- + Caos
- + Gráficos
- + Novos gadgets
- − Bugs
- − Jogabilidade em automóveis e com armas

EDITORA
SQUARE ENIX
DISTRIBUIDORA
ECOPLAY
PLATAFORMA
PS4, XBOX ONE, PC
SITE
JUSTCAUSE.COM
PREÇO
€69,99 (PS4, XBOX ONE); €49,99 (PC)





PONTO FINAL
Just Cause 3 é um caso paradigmático de um jogo que tinha todas as condições para ser a bomba do ano, com algumas das paisagens mais belas alguma vez vistas num jogo. No entanto, alguns dos problemas que apontámos no texto travam a caminhada triunfal de Rico Rodriguez. Contudo, é impossível não recomendar JC3: é entretenimento em estado puro.

JUST CAUSE 3

O REGRESSO DE RICO RODRIGUEZ À EUROPA!

Não há volta a dar a Just Cause 3. As missões, a história, a jogabilidade e vários outros detalhes que costumamos dar importância nos jogos deste género foram completamente relegados para segundo lugar em promoção de uma única coisa: caos total e explosões magníficas que passam o ecrã da TV para nos queimarem a cara no sofá. O terceiro capítulo de violência com justa causa de Rico Rodriguez leva o mercenário até à ilha mediterrânica de Medici, o local onde nasceu. Depois de arrasar ditadores nas Caraíbas e no sudeste asiático, esta mistura burgessa entre Rambo, James Bond e Han Solo vai calcorreando um arquipélago onde se fala uma mistura de italiano com espanhol para destruir o governo absoluto de Sebastiano di Ravello. Para isso vai contar com a ajuda do amigo de infância Mario Frigo e de uma espécie de Q no feminino, a "inspectora gadget" Dimah Ali Umar al-Masri. É esta personagem que acaba por ser a maior responsável pelas grandes novidades de Just Cause 3: o wingsuit, o arpão com

O TERCEIRO CAPTULO DE VIOLNCIA COM JUSTA CAUSA DE RICO RODRIGUEZ LEVA O MERCENRIO AT ILHA MEDITERRNICA DE MEDICI, O LOCAL ONDE NASCEU.









novas funcionalidades e umas bombas especiais que podem ser "coladas" a objectos e detonadas à distância. Vai ser muito com base nesta Santa Trindade que o jogo se vai desenrolar ao longo de um mapa não muito maior que o que encontrámos em Just Cause 2, a ilha de Panau. Aliás, com apenas o arpão (que agora pode puxar dois objectos contra si próprios, por exemplo) e as bombas sticky é possível rebentar com, virtualmente, todos os tanques de combustível, antenas de satélite, estátuas do ditador ou geradores de electricidade do Governo tirano que toma conta de Medici. Contudo, é claro que vai ser impossível passar cinco minutos de jogo sem gastar uma bala, um foguete ou os fantásticos mísseis hidra, para espoletar verdadeiros momentos 'John Cena' um pouco por toda a ilha: rrrapidoooo! E é no capítulo das armas que Just Cause 3 também é um regalo para os olhos. Há tantas metralhadoras, espingardas, caçadeiras e pistolas e tantos upgrades

Curiosidade

Just Cause 3 um jogo com vrias referncias de pop culture h um carrinho de rolamentos para conduzir, um boneco de neve na praia, um patinho de borracha amarelo gigante e o martelo de Thor pode ser encontrado semi-enterrado numa colina, O portal de Stargate (o filme e série de TV) tambm pode ser visto, algures em Medici.

disponíveis para o nosso arsenal que várias vezes nos perdemos a trocar de armas (entre as disponíveis no inventário e as que os militares de Di Ravello vão deixando cair) no meio dos tiroteios. Mas é também aqui que o jogo tem uma das suas falhas: o sistema de mira mais certeira apenas está disponível depois de desbloqueado, pelo que nas primeiras missões contamos apenas com o indicador usado pelo arpão para nos dar ideia de para onde estamos a apontar. Falta aquele carregar típico no L2, e não no R3, (testámos o jogo na PS4) que faz apurar o tiro e que tornaria este terceiro episódio protagonizado por Rico Rodrigues uma verdadeira delícia de jogabilidade na terceira pessoa. Como isto não acontece de forma consistente, a forma de disparar não nos dá tanto prazer como noutros jogos do género, onde GTA é rei e senhor. Ainda no campo dos controlos, outro ponto negativo, ainda que de forma mais ligeira, é a forma como a condução de alguns veículos é feita, sobretudo dos mais rápidos. É especialmente complicado manter os Ferrari e os Lamborghini lá do sítio a alta velocidade nas estradas que serpenteiam entre os penhascos de Medici. Já quando nos sentamos aos bancos de uma aeronave, a pilotagem é muito mais fluida e equilibrada, o que nos dá uma confiança maior para acrobacias mais arriscadas. Graficamente, Just Cause 3 arranha a obra-prima, mas há uns bugs que teimam em zumbir ao nosso ouvido aqui e ali. Por exemplo, depois de libertarmos algumas cidades da ilha do jugo dictatorial (a principal forma de progredir no jogo), vimos várias festas com pessoas a dançar e a tocar violino, guitarra e harmónica. Com um twist: os instrumentos decidiram não aparecer. **Ricardo Durand**





Se gosta deste jogo, sugerimos:
Mad Max, GTA V





DOMINE A ILHA DE MEDICI EM GRANDE ESTILO!

1 MAPA ÀS CLARAS
Se for até ao mapa e fizer zoom out ao mesmo tempo que leva o cursor para a província que lhe interessa, conseguirá ver as áreas que ainda não foram desbloqueadas.

2 BIP, BIP, BIP...
Quando estiver perto de um artigo coleccionável vai ouvir um bip e um indicador no ecrã. A frequência vai aumentar à medida que fica mais próximo.

3 A LIBERDADE ESTÁ A PASSAR POR AQUI
Sempre que estiver a libertar uma cidade, precisa de cumprir uma lista de objectivos específicos. Pode começar por disparar contra os altifalantes e contra os outdours com a imagem do ditador Di Ravello. Também tem de invadir a esquadra e libertar os prisioneiros.

4 BLACKHAWK DOWN!
Para fazer com que um helicóptero se despenhe, pode usar o gancho de escalada para o amarrar ao chão e depois puxar o arpão para o fazer despenhar.

5 TOQUES DE HACKER
Pode agir como um pirata informático e hackar o computador de um SAM (lançador de mísseis) que esteja numa base para que este passe a atacar as aeronaves do exército de Medici.

6 UPGRADES COMO PRENDAS
Os equipamentos que ganha quando termina um desafio são úteis para melhorar as armas, veículos e outros acessórios indispensáveis.

7 AS MARAVILHAS DOS EXPLOSIVOS
O C-4 é ilimitado por isso não se contenha na utilização deste explosivo e faça upgrade das suas skills para desbloquear quatro slots. Se quiser ver algo diferente, tente prender C-4 a uma cabra.

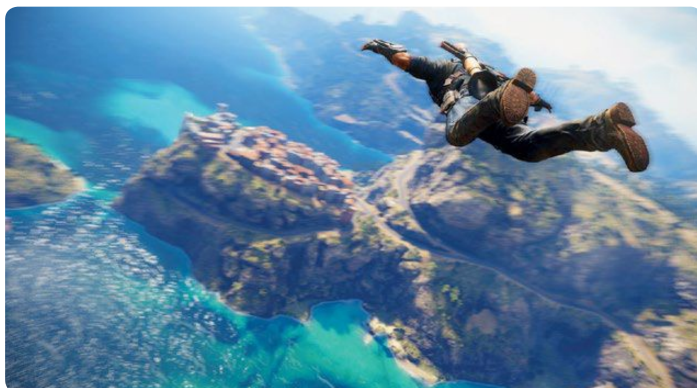
8 CAOS TOTAL
Durante o desafio Mayhem é preciso garantir que os objectos ficam destruídos ao máximo; a melhor maneira de conseguir isto é destruindo primeiro as estruturas maiores.

9 VOAR COM O PÁRA-QUEDAS
Para impulsionar o pára-quedas com o gancho de escalada, deve desbloquear todas as habilidades de voo. Depois, mantenha premido 'L2' e balance.





DEPOIS DE ARRASAR DITADORES NAS CARABAS E NO SUDESTE ASITICO, ESTA MISTURA BURGESSA ENTRE RAMBO, JAMES BOND E HAN SOLO VAI CALCORREANDO UM ARQUIPLAGO ONDE SE FALA UMA MISTURA DE ITALIANO COM ESPANHOL PARA DESTRUIR O GOVERNO ABSOLUTO DE SEBASTIANO DI RAVELLO.





FALLOUT 4

QUE BEM SE ESTÁ NO APOCALIPSE!





Fallout 4

8

JOGABILIDADE	8
GRÁFICOS	8
SOM	6
LONGEVIDADE	9

+ Gráficos
+ Universo
+ Longevidade
- Bugs
- Sistema de construção

EDITORA
BETHESDA
DISTRIBUIDORA
ECOPLAY
PLATAFORMA
PS4, XBOX ONE, PC
SITE
FALLOUT4.COM
PREÇO
€69,99 (PS4, XBOX ONE);
€59,99 (PC)



PONTO FINAL
Fallout é bom, mas a Bethesda não o fez evoluir tanto quanto podia. Vale pelos pormenores, ambiente e pela exploração.

Em 2008 peguei em Fallout 3, primeiro em PC e depois em Xbox 360, e só parei de o jogar depois de acabar mais de 90% das missões e de consumir todos os DLC. Passei para New Vegas, acabei-o e depois voltei a usar todos os DLC. Por isso, é com alguma propriedade que digo que a espera por Fallout 4 foi muitíssimo longa. Mas parece que nestes oito anos, a Bethesda não conseguiu lançar nada mais que uma versão levemente melhor que a de 2008. Mas já lá vamos. No universo Fallout, em 2066 a China invade o Alasca por causa dos recursos naturais e, em resposta, os Estados Unidos anexam o Canadá. Onze anos depois, em Outubro de 2077 o mundo é destruído na primeira guerra nuclear de larga escala. Nos onze anos que passam desde a invasão até ao rebentar da guerra nuclear, uma empresa chamada Vault-Tec lança o seu produto mais bem-sucedido: os abrigos nucleares ou vaults, em inglês.

Fallout 4 passa-se em Boston, duzentos anos depois da guerra nuclear e dez anos depois dos acontecimentos de Fallout 3. Desta vez, assumimos o papel de um sobrevivente do conflito que foi colocado em animação suspensa, dentro uma cápsula no Vault 111, no dia em que as bombas caíram. Entretanto, acordamos por breves instantes para ver a nossa mulher a ser morta e o nosso filho bebé a ser raptado. Não sabemos se anos, ou horas depois, acordamos sozinhos no Vault, com todas as outras pessoas mortas à nossa volta dentro das respectivas cápsulas. E a única coisa



Curiosidade

Os jogos Fallout esto cheios de referncias a filmes e a séries de TV o co de Fallout 3 era o mesmo de Mad Max e o Bar Cheers, da série de televisão, aparece em Fallout 4.













que queremos fazer é sair para procurar o nosso filho. Mas o mundo mudou muito em duzentos anos, o tempo que afinal passámos a dormir.

Para quem jogou Fallout 3, a primeira coisa que salta à vista em Fallout 4 é a cor. Nos episódios anteriores tudo tinha um leve tom esverdeado, mas neste jogo tudo tem cores mais ou menos berrantes. Poucas coisas estão intactas depois de uma guerra nuclear e duzentos anos de abandono. Tal como aconteceu com os outros episódios, em Fallout 4, a Bethesda conseguiu reproduzir a decadência do mundo muito bem com toques interessantes, como a presença constante de lixo para onde quer que se olhe. Tudo isto é possível devido ao uso de texturas com muito mais qualidade em relação aos jogos anteriores.

Outro aspecto relacionado com os gráficos em que Fallout 4 foi substancialmente actualizado foi nas caras das personagens: já não são todas uma variação da mesma como acontecia em Fallout 3. Agora podem obter-se rostos muito mais naturais e mesmo, se tiver paciência, criar caras iguaizinhas às de celebridades, como se tem visto através de várias publicações em alguns sites de jogos. Outra novidade de Fallout 4 são os acampamentos que podem ser libertados pelo jogador e, posteriormente ampliados, que servem como bases para reunir os sobreviventes, armazéns para as coisas que se vão apanhando pelo caminho e também para actualizar as armas e reparar a armadura.

Os jogos da série Fallout começaram por ser aventuras por turnos em que o jogador tinha um conjunto de pontos de acção por turno para gastar nas actividades do jogo, fossem elas movimentos, disparar ou interagir com objectos do cenário. No entanto, apesar de ter alterado profundamente a forma de jogo da série em Fallout 3, transformando-o num título parte FPS, parte na terceira pessoa, a Bethesda decidiu não deitar fora completamente o sistema de pontos de acção dos títulos anteriores e criou o V.A.T.S. ou Vault-Tec Assisted Targeting System. Este é um sistema que, durante o combate, permite parar a acção e usar esses pontos de acção para atingir o inimigo

PARA QUEM JOGOU FALLOUT 3, A PRIMEIRA COISA QUE SALTA VISTA EM FALLOUT 4 A COR.





em várias partes do corpo. Em Fallout 4 o V.A.T.S. mantém-se, mas ao contrário do que acontecia em Fallout 3, quando o accionamos a acção não pára: a velocidade é muito reduzida, mas o inimigo continua a mexer-se e se o jogador não fizer nada acaba por ser atacado.
Talvez a maior novidade de Fallout 4, em relação a Fallout 3, é a possibilidade de se construir um grande número de objectos. Tudo o que se vai apanhando ao longo do jogo pode ser usado para construir muitas coisas como casas, mobílias, cercas ou meios de defesa para proteger os acampamentos. Se não fosse algo que dá alguns pontos de experiência que ajudam na progressão da nossa personagem, poderia dizer-se que esta é uma das coisas mais inúteis que se podem acrescentar a um RPG. Compreende-se a construção ou reparação de armas ou armaduras, mas casas? A ligação com o jogo para dispositivos móveis Fallout Shelter é evidente, mas não funciona de todo neste contexto.
Outra coisa que não ajuda nada é o facto de o sistema funcionar mal, pelo menos se estiver a usar uma consola. No PC, o facto de usar um rato facilita um pouco as coisas.



Curiosidade

Quando est farto de explorar, pode jogar ttulos arcade como Donkey Kong ou Missile Command no Pip-Boy, o computador pessoal da nossa personagem.







Para quem jogou os anteriores, Fallout 4 parece uma actualização de Fallout 3 e de New Vegas com melhores gráficos. Os gráficos actualizados são bons, mas, tirando os diálogos e as novas músicas da banda sonora, os efeitos sonoros são exactamente os mesmos das outras versões. O gameplay também é muito semelhante e as escolhas morais que se têm de fazer ao longo do jogo continuam a torturar o jogador, mas ainda não encontrei nada parecido com a que se tem que fazer em Megaton no início de Fallout 3...

Quando se tem de enfrentar um Super Mutant ou um Feral Ghoul nota-se que, se optar por não usar o V.A.T.S., a mira é melhor e, por isso, já se conseguem fazer uns 'headshots' jeitosos. Tal como acontecia em Fallout 3, o V.A.T.S. é praticamente inútil em combates onde os inimigos estão mais perto. A versão inicial de Fallout 4 ainda estava cheia de bugs. Não são daqueles que impedem a conclusão das missões, mas são irritantes. Por exemplo, houve uma altura em que fiz drop a um emissor de emergência que apanhei numa missão e que conseguiu passar do chão e continua a emitir. O jogo não me deixa apanhá-lo. Para quem jogou os anteriores, Fallout 4 sabe a pouco. Se for caloiro é uma excelente forma de se iniciar neste universo. Apesar de tudo, não consigo deixar de o jogar. Sei que só paro quando conseguir cumprir o máximo de missões possível, sem ter de reiniciar a aventura. E, quando a Bethesda lançar os DLC vou acabá-los também.

Pedro Tróia



Se gosta deste jogo, sugerimos:
Fallout 3, Mass Effect, Witcher 3



6 DICAS PARA ENFRENTAR O MUNDO PÓS-NUCLEAR

❶ USE O MENU DE INVENTÁRIO RÁPIDO

Neste menu pode escolher o que tem disponível mais à mão para o caso de precisar de, por exemplo, mudar rapidamente de arma. Para o usar vá ao Pip-Boy, destaque o item que quer incluir no menu rápido e pressione 'R1' (PS4), 'F' (PC) ou 'RB' (Xbox One). Os favoritos aparecem num menu, onde pode adicionar o item desejado. Este acesso rápido pode ser a diferença entre a vida e a morte, já que o essencial fica a apenas duas "carregadelas" num botão.

❷ GUARDE A ARMA PARA CORRER

Pode não parecer óbvio quando começa o jogo, mas quando guarda a arma no coldre, a sua personagem corre mais depressa. Para guardar a arma só tem de carregar e segurar no botão 'Quadrado' na PS4, na tecla 'R' no PC ou no 'X' na Xbox One.

❸ DURMA PARA RECUPERAR FORÇAS

Se alguma vez estiver com a barra de vida muito em baixo, pode dormir para recuperar HP. Para isso, vá até qualquer colchão ou cama e pressione o botão X (PS4), a tecla 'E' (PC) ou no 'A' (Xbox One). O jogo vai pedir que defina quantas horas quer dormir. O HP vai encher de acordo com a quantidade de horas dormidas. Tenha cuidado, porque se houver inimigos nas redondezas, podem encontrá-lo e, além de interromperem o sono, ainda o vão atacar.

❹ GUARDE A PRIMEIRA ARMA DO SEU PARCEIRO

Quando começar a personalizar o equipamento do seu parceiro, garanta que não se livra da primeira arma ou a vende, já que ao contrário das novas, esta tem munições infinitas. Todas as balas são importantes numa situação de combate, por isso mais vale ter esta arma e economizar.

❺ DEVOLVA OS LIVROS PARA RECEBER TOKENS

Sempre que estiver numa biblioteca, por cada livro inserido no terminal de devolução receberá um token. Use os tokens no terminal para recuperar itens úteis.

❻ PONHA-SE BONITO PARA IR ÀS COMPRAS

Não, esta não é uma dica de moda, é mesmo uma sugestão útil para o jogo. Ao melhorar o seu aspecto, também aumenta o seu carisma o que faz com que consiga comprar itens mais baratos e vender outros a um preço mais caro que o habitual.



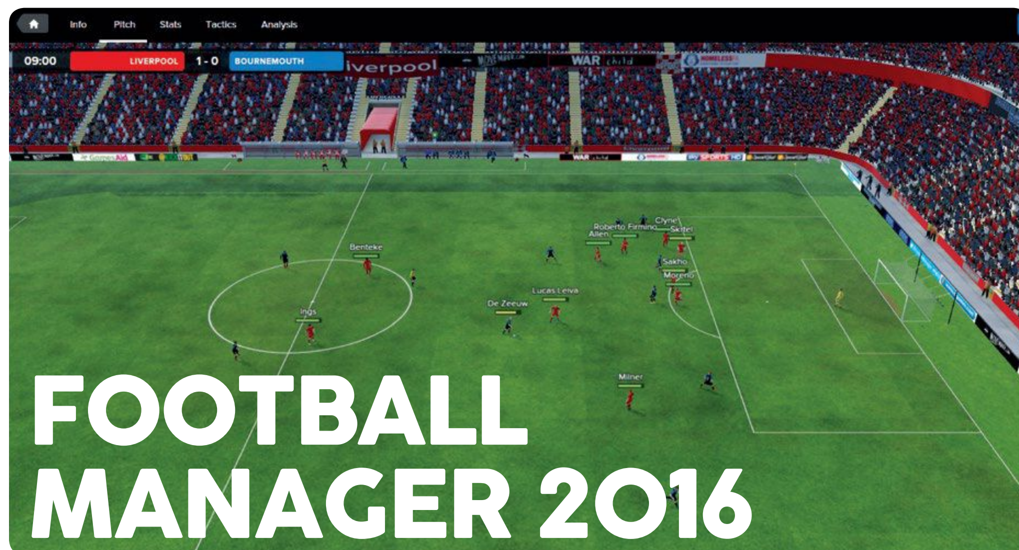


TALVEZ A MAIOR NOVIDADE DE FALLOUT 4, EM RELAO A FALLOUT 3, A POSSIBILIDADE DE SE CONSTRUIR UM GRANDE NMERO DE OBJECTOS.









FOOTBALL MANAGER 2016

A ACTUALIZAÇÃO DO MAIOR SIMULADOR DE GESTÃO DE FUTEBOL

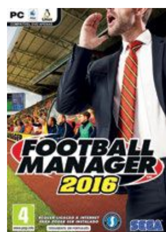


7.5

JOGABILIDADE	8
INTERFACE	7
SOM	5
LONGEVIDADE	10

- ➕ Novos modos de Jogo
- ➕ Base de dados
- ➖ Inovação
- ➖ Motor gráfico

EDITORA
SEGA
DISTRIBUIDORA
ECOPLAY
PLATAFORMA
PC, MAC OS X, LINUX
SITE
FOOTBALLMANAGER.COM
PREÇO
€54,99



PONTO FINAL
Apesar das melhorias, Football Manager continua a ser um jogo muito dirigido aos fãs, especialmente aos que estão dispostos a dedicar muitas horas (centenas) ao jogo. Não se justifica o upgrade de FM 2015 para esta versão, embora continue a ser o melhor simulador do género.

O Football Manager é um dos simuladores que permite a qualquer pessoa treinar uma equipa de futebol ou criar um clube do zero. A nova versão do titulo da Sports Interactive aparece com algumas novidades mas, no geral, é pouco mais que uma actualização. O jogo mantém um grau de complexidade elevado onde podemos mandar em praticamente tudo o que diz respeito a um treinador, com uma base de dados que traz o mundo real do futebol para o ecrã. A dimensão da base de dados continua impressionante e completamente actualizada, mantendo-se como o ponto mais forte do jogo.
Apesar de algumas alterações na interface, está praticamente tudo na linha das versões anteriores, com aparência e organização semelhante. Em vez de o tornarem mais acessível, estas alterações fazem com que o jogo seja mais difícil de manobrar com rapidez, ficando novamente adiada uma revolução na mecânica dos menus que torne o jogo mais fluido. Contudo, o sistema de estatísticas foi aperfeiçoado: está mais directo e realista. Também a relação com a imprensa teve direito a alterações, apesar da pouca relevância que isto tem para o decorrer da temporada.
A evolução do tempo no jogo continua lenta e também verificámos alguma dificuldade no processamento de dados, o que combinado pode vir a resultar numa perda de interesse.
As principais novidades de FM 2016 estão nos novos modos de jogo, como o Create-A-Club onde nos é permitido construir a nossa própria equipa, criar jogadores e definir o plantel, a cor do clube, escolher o estádio ou até o equipamento. Depois só temos de nos colocar à prova na liga que quisermos. Para os jogadores veteranos isto sempre foi opção através da manipulação da base de dados, mas é bom que este modo esteja agora verdadeiramente integrado no jogo. Outro modo de destaque é o Fantasy Draft, uma novidade para o on-line que foi o que mais nos agarrou por estes dias – podemos criar um plantel de sonho de raiz, com um orçamento fixo. Convidamos os amigos e cada um contrata





SEJA O MISTER DO ANO!

1 MARQUE OS JOGADORES

Quando se encontrar perante uma equipa desconhecida, pressione 'Ctrl + K' para criar uma nota para qualquer jogador. Vai acabar por poupar tempo se os classificar logo como 'Útil' ou 'Terrível'. A nota fica para sempre com uma pequena caixa amarela no seu nome.

2 MUDE AS SUAS TÁCTICAS COM FREQUÊNCIA

O computador observa e aprende. Eventualmente, a IA de Football Manager vai aprender uma forma de neutralizar o que estiver a fazer. Ligeiras alterações e planos de recurso vão fazer com que o sistema passe a vida a tentar adivinhar o que vai fazer e não a saber antecipar com exactidão as suas tácticas.

3 NÃO COMECE UM JOGO SEM ESPREITAR A CONCORRÊNCIA

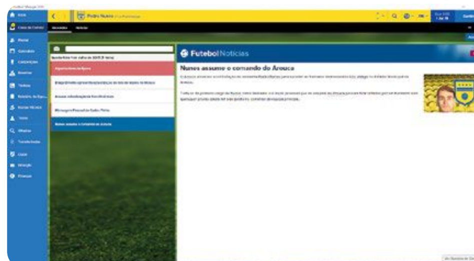
Há lesionados na equipa adversária? Têm um novo ponto fraco que pode explorar? Imagine avançar para o jogo e nem saber que o seu rival tem um jogador "coxo" ou completamente fora de posição.

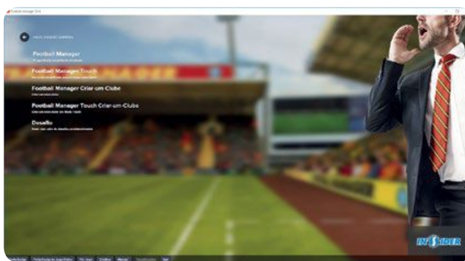
4 USE A EQUIPA DE RESERVA COM SAPIÊNCIA

Normalmente, os jogadores jovens evoluem mais depressa se forem emprestados a uma equipa da primeira divisão. Mas se lhes está a ensinar novas posições, ou estão a recuperar de lesões, talvez seja melhor mantê-los por perto.

5 MANTENHA-SE ATENTO À HARMONIA NA EQUIPA

Manter os jogadores contentes e unidos é importante. Por exemplo, os jogadores demoram a acostumar-se a um clube. Evite contratar muitas caras novas de uma só vez, pois isto fará com que a equipa demore mais a ganhar consistência e entrosamento. Não falhe as promessas que fizer aos jogadores porque pode acabar por ter problemas no balneário.







um jogador à vez para o seu plantel (como se faz na escola). Com os plantéis fechados e prontos a jogar, tudo se decidirá numa mini-liga. O Modo Clássico não podia faltar mas passou a chamar-se Football Manager Touch. Aqui é possível jogar de uma forma mais rápida, com um sistema de menus e um processo de jogo mais simples. A grande novidade é a extensão móvel desta modalidade: basta descarregar a aplicação para tablet e smartphone, emparelhar com o jogo para PC e vice-versa. Acaba por ser, de certa forma, uma versão melhorada do jogo para telemóveis já lançado pelo estúdio há algumas edições – Football Manager Mobile. Também detectámos melhorias no sistema de treinador de linha lateral durante a partida, assim como na inteligência artificial (ao adaptar um jogador a uma nova posição são sugeridos os jogadores que jogam melhor nesse lugar) e nos gráficos do motor de jogo 3D, que porém continua básico. Há algumas novidades gráficas, mas o estúdio continua a entender que não é um dos pontos principais de desenvolvimento e a verdade é que... não é. Para um verdadeiro manager, tudo o que é possível controlar está acessível, pelo que o motor 3D acaba relegado para segundo. Os novos utilizadores poderão ficar impressionados, mas continuamos a ser apreciadores do modo clássico de visualização. O título tem o suficiente para manter uma base de fãs fiéis, mas é muitas vezes acusado de trazer poucas inovações, o que se comprovou mais uma vez este ano, revelando alguma dificuldade da Sports Interactive em reinventar o jogo. Contudo cada versão dá pequenos passos em relação à anterior, sendo talvez a versão Touch a melhor novidade. A "saga" Football Manager ganha, ano após ano, sobre os seus rivais, incapazes de acompanhar a profundidade e as estatísticas reais de jogo. Este é, claramente, o melhor e mais autêntico simulador de gestão de futebol do momento.

Pedro Nunes

Se gosta deste jogo, sugerimos:
FIFA Manager, Club Manager, Championship Manager

Curiosidade

FM nasceu do fim do contrato entre a Sports Interactive e a Eidos Interactive que eram responsáveis pelo Championship Manager.



STARCRAFT 2 LEGACY OF THE VOID

MAIS RÁPIDO E MAIS INTENSO!

8

JOGABILIDADE	8
GRÁFICOS	8
SOM	8
LONGEVIDADE	9

- ➕ Jogabilidade
- ➕ História
- ➕ Longevidade
- ➖ Pode haver dificuldades de adaptação ao novo balanceamento das unidades

EDITORA
BLIZZARD
DISTRIBUIDORA
ECOPLAY
PLATAFORMA
PC
SITE
LEGACYOFTHEVOID.COM
PREÇO
€39,99; €59,99 (DIGITAL DELUXE EDITION)



PONTO FINAL
A conclusão da história e as novidades fazem deste novo Starcraft um must na colecção de qualquer fã de jogos de estratégia.

Quando foi lançado em 1998, Starcraft era a versão 'ficção científica' do jogo de estratégia em tempo real Warcraft, que se passava num universo cheio de Orcs, Elfos e companhia. A mecânica de jogo é a mesma de todos os jogos deste tipo: começa-se numa arena com algumas unidades, recolhem-se recursos que permitem construir um exército mais poderoso e depois vai-se limpar o sebo aos adversários, quer através do emprego de forças muitíssimo mais fortes, quer através de meios mais subtis, como manobras de diversão para atrair as forças inimigas para uma zona do mapa e depois eliminá-las.
Do lançamento da primeira versão de Starcraft até à chegada de Starcraft 2: Wings of Liberty passaram-se doze anos e, como não podia deixar de ser, tudo foi renovado no grafismo e na mecânica do jogo.
Em 2013 foi lançada a expansão Heart of the Swarm e agora chega Legacy of the Void que, apesar de ser a continuação de Heart of the Swarm, não é verdadeiramente uma expansão, mas sim um jogo separado que completa a trilogia Starcraft 2: aqui é contade a história de como os Protoss vão reconquistar o seu planeta e vencer a mais perigosa ameaça do Universo. A história de Legacy of the Void está dividida em três missões de prologo e uma campanha com dezanove missões.
Apesar da continuação, e bem, da presença de um modo de campanha que conta a história do conflito entre os Terran e os Protoss (que serve basicamente para treino), a tónica de Legacy of the Void foi colocada nos modos de jogo on-line. Aqui há alguns melhoramentos que trazem mais velocidade às partidas multiplayer e que exigem que os jogadores tomem decisões de forma mais rápida, e mais cedo, no decorrer das partidas. Um exemplo disto é o facto de a Blizzard ter alterado a quantidade de unidades para cada

> BOM VER QUE H NOVOS LANAMENTOS DE JOGOS DE ESTRATGIA EM TEMPO REAL E TAMBM BOM VER QUE, PARA J, A BLIZZARD AINDA NO CEDEU TENTAO DE RETIRAR DE TODO O MODO DE HISTRIA DE STARCRAFT.





lado, no início das partidas, o que permite o estabelecimento de uma base mais rapidamente e assim começar a luta muito mais depressa.
Por sua vez, isto faz com que as partidas sejam mais intensas e mais curtas.
Esta mudança serve para aumentar muito os níveis de ansiedade nos jogadores e separa mais depressa os leets dos noobs. Isto pode ser prejudicial para quem já joga há algum tempo. Graficamente, Legacy of the Void está muito semelhante aos outros títulos da trilogia e a interface de utilização é a mesma.
É bom ver que há novos lançamentos de jogos de estratégia em tempo real e também é bom ver que, para já, a Blizzard ainda não cedeu à tentação de retirar de todo o modo de história de Starcraft – às vezes também dá gozo jogar sozinho. Pelas actualizações e história, Starcraft 2: Legacy of the Void é um elemento essencial da colecção de qualquer jogador que goste de RTS. **Pedro Tróia**

Se gosta deste jogo, sugerimos:
Starcarft 2: Wings of Liberty,
League of Legends, DoTA







Curiosidade

Tal como acontecia em Warcraft, se clicar muitas vezes em cima de uma unidade ela comea a ficar incomodada e a dar respostas engraadas.







RISE OF THE TOMB RAIDER

EM BUSCA DA DIVINE SOURCE!



JOGABILIDADE	9
GRÁFICOS	9
SOM	9
LONGEVIDADE	7

+ Dimensão dos cenários para explorar
+ Sistema de progressão
− A história é sempre a mesma desde 1996

EDITORA
MICROSOFT
DISTRIBUIDORA
MICROSOFT
PLATAFORMA
XBOX ONE
SITE
TOMBRAIDER.COM
PREÇO
€69,99





PONTO FINAL
A evolução gráfica de Tomb Raider é verdadeiramente espantosa. Desde o seu primeiro jogo que muito mudou, seja no seu grafismo, ou nos efeitos sonoros e sobretudo na dimensão dos seus cenários.

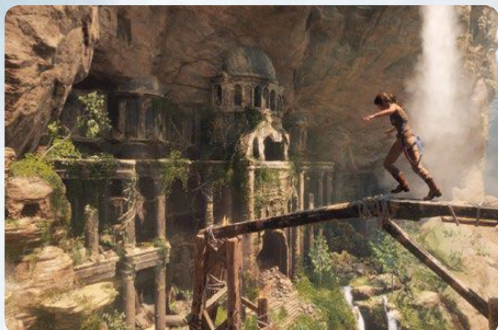






E Há muito tempo que Lara Croft, a mais famosa heroína do universo dos videojogos, merecia uma aventura com a dimensão épica de Rise of the Tomb Raider. O ano de 2013 marcou o relançamento da história com o reboot para as consolas de nova geração. Este jogo ficou marcado pela estreia de um novo motor gráfico, mais actual, e pela história que nos mostrava uma Lara Croft mais nova e bastante mais vulnerável que a dos episódios anteriores, dentro de uma aventura que se passava numa mítica ilha japonesa. A magia de Tomb Raider está na complexidade dos puzzles, na procura de artefactos de civilizações antigas, no sistema de procura de itens que melhoram em muito as armas e habilidades e nos cenários incríveis. Em Rise of The Tomb Raider todos estes condimentos foram remisturados pela Crystal Dynamics e











o resultado é muitíssimo bom. Neste novo episódio, Lara procura um artefacto chamado Divine Source que está ligado um profeta lendário. Durante a busca, a heroína tem de defrontar uma organização criminosa chamada Trinity que também o procura. No entanto, se não fosse o trabalho muito bem conseguido pela produtora no que respeita aos gráficos, captura de movimentos e voice acting, este novo Tomb Raider seria mais do mesmo, apenas com um cenário diferente e maior. Na verdade, os cenários são maravilhosos, cheios de pormenores como os cristais de gelo que brilham ao sol ou as pegadas que se vão deixando na neve. Uma das coisas que mais saltam à vista logo no início é a credibilidade dos movimentos. Tem-se a impressão de que praticamente tudo o que Lara faz, desde o trepar de um penhasco ao deslizar de um lado para outro numa corda, está ao alcance de uma pessoa de carne e osso. Isto dá a impressão de que estamos mesmo a controlar uma pessoa a sério. Este novo Tomb Raider inclui também um sistema de construção de munições que permite ao jogador ser auto-suficiente em relação aos drops dos inimigos ou ao que vai encontrando no caminho. Por falar em 'encontrar', Lara Croft tem uma habilidade que lhe permite descobrir praticamente tudo de forma simples o que está no cenário. Por isso, a necessidade de procurar todos os recantos do cenário para encontrar os objectos escondidos perdeu a razão de ser, o que retira um pouco do desafio do jogo para que gosta de completar o jogo a 100%. Este novo Tomb Raider é uma aposta na continuidade: não se correram riscos quase nenhuns e não se inovou, tirando na parte técnica. Mas não deixa de ser aquilo que um videojogo deve ser: divertido e que agarra. **Pedro Tróia**

Se gosta deste jogo, sugerimos:
Fallout 4, Mad Max

Curiosidade

A srie Tomb Raider sofreu uma enorme transformao pelas mos da Crystal Dynamics em 2013, primeiro com uma aventura no Japo e agora na Sibria.





ANNO 2205

COM A CHEGADA DE 2205, A SAGA ANNO PERMITE-NOS CONQUISTAR A LUA.

Com a chegada de Anno 2205, a BlueByte trouxe-nos um novo simulador, que decorre 135 anos depois do anterior, numa altura em que a Terra ainda está a recuperar de uma civilização perdida no tempo, mas na qual ainda podemos recuperar grandes obras. Porém, essa civilização deixou desolados alguns locais do Planeta, com ecossistemas que têm de ser preservados a todo o custo, como a região do Ártico, que também podemos explorar. Este é um dos grandes destaques deste novo título: o facto de termos ao nosso dispor três regiões em três territórios distintos, a região "amena", o Ártico e a Lua. Sim, leu bem, a Lua, a principal novidade de Anno 2205, sendo esta a região perfeita para explorarmos materiais raros, fundamentais para os requisitos requintados das populações mais evoluídas que iremos ter à medida que vamos progredindo.
À partida tudo parece decorrer na perfeição, com um grafismo deslumbrante e uma mecânica de jogo muito simples e intuitiva, mesmo para quem nunca jogou um título anterior da série. Porém, passadas poucas

AS BATALHAS CONTRA OS TERRORISTAS DA FACO DE LIBERTAO DA LUA TRANSFORMAM O JOGO NUM RTS TRADICIONAL.





8

JOGABILIDADE	8
GRÁFICOS	10
SOM	8
LONGEVIDADE	6

- + Graficos dos cenários
- + Mecânica de jogo simples
- + As três regiões distintas para construção de edifícios
- − Mecânica de jogo repetitiva após algumas horas
- − Pouca variedade no estilo dos edifícios

EDITORA
BLUEBYTE
DISTRIBUIDORA
UBISOFT
PLATAFORMA
PC
SITE
ANNOGAME.COM
PREÇO
€59,99



PONTO FINAL
Anno 2205 apresenta-nos novidades interessantes, como a possibilidade de expandirmos as nossas colónias para três regiões distintas. Porém as missões tornam-se demasiado básicas e repetitivas, passado algumas horas.



horas, rapidamente nos apercebemos da mecânica algo repetitiva, seja em que região for onde estivermos a jogar. O facto de podermos controlar as três regiões ao mesmo tempo garante algum cuidado na gestão de recursos, sendo possível criar rotas de comércio de bens entre as regiões. Contudo, tenha sempre em atenção uma coisa: à medida que vai avançando nas regiões, os requisitos, bem como os custos de exploração, crescem significativamente. Entre as construções de edifícios (que deveriam ser mais variados) existem ainda missões que nos levam a uma espécie de RTS, onde teremos uma frota de navios de guerra para combater a facção terrorista de libertação da Lua. Estas guerras são interessantes ao início, uma vez que permitem adicionar um novo género à acção, porém acabam por se tornar demasiado repetitivas, o grande problema deste título. **Gustavo Dias**

Se gosta deste jogo, sugerimos:
Civilization: Beyond Earth; Cities: Skylines









Curiosidade

Para a construo de estruturas na Lua fundamental a criao de geradores de escudo, para evitar que meteoritos e detritos no espao danifiquem as mesmas, alm de garantirem uma proteco adicional a radiaes csmicas.





8

JOGABILIDADE	7
GRÁFICOS	10
SOM	10
LONGEVIDADE	5

- Grafismo deslumbrante
- Efeitos sonoros viciantes
- Integração excelente entre os filmes e o jogo
- Jogabilidade demasiado arcade
- Longevidade
- Multiplayer muito limitado

EDITORA
GHOST
DISTRIBUIDORA
ELECTRONIC ARTS
PLATAFORMA
PS4, XBOX ONE
SITE
NEEDFORSPEED.COM
PREÇO
€69,99



PONTO FINAL
Este título poderá ter as bases para um reboot perfeito, com um ambiente deslumbrante e visuais brilhantes, mas há algumas falhas que acabam por prejudicar a jogabilidade. Com algum cuidado no próximo título, a saga Need for Speed poderá voltar, com facilidade, ao brilho de outrora.

NEED FOR SPEED

A EA REGRESSA ÀS CORRIDAS ILEGAIS NOCTURNAS, COM O REBOOT DA SAGA NEED FOR SPEED.

Passados dois anos sobre o lançamento do último título da saga, a Electronic Arts decidiu recuperar a marca Need for Speed, com uma espécie de reboot, e entregar a responsabilidade da criação do novo título à Ghost. Esta decidiu (e bem) recorrer à prata da casa, o motor gráfico Frostbite 3.0, o mesmo usado em títulos como Battlefield Hardline ou StarWars: Battlefront. O resultado é um título visualmente brilhante, que permite explorar na perfeição o ambiente das corridas nocturnas, inspiradas nos modelos mais bem-sucedidos da marca, a série Underground. A Ghost criou uma história (algo curta) composta por um total de 79 eventos que reúnem o grafismo impressionante do jogo com inúmeras animações em vídeo. Nestas, encontramos cinco nomes importantes da cultura automóvel: Ken Block, Magnus Walker, Akira Nakai, Risky Devil e Shinichi Morohoshi. Todos têm missões específicas com veículos associados. E já que falamos em







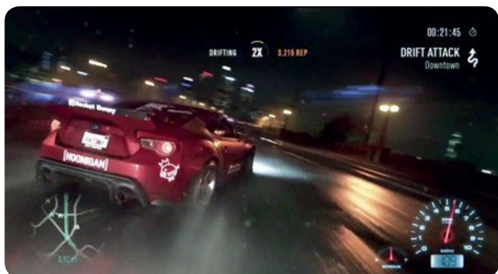


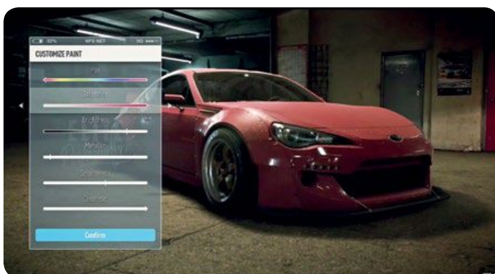
O SMARTPHONE DA NOSSA PERSONAGEM TORNA-SE NO ELO DE LIGAO COM AS RESTANTES PERSONAGENS, MAPA E MISSES.











veículos, estão disponíveis um total de 51 viaturas, todas reproduzidas de forma fiel e realista, estando estas particularmente atraentes devido ao pormenor das gotículas de humidade que teimam em manter-se presentes em inúmeras secções do mapa de Ventura Bay, a cidade fictícia criada para este título.
Estes veículos, por se tratar de um título inspirado na série Underground, podem ser totalmente personalizados, tanto em termos visuais (aplicação de autocolantes, kits aerodinâmicos e jantes), como em termos mecânicos (suspensão, motores, travões, etc). A condução peca, no entanto, pelo facto de não ser possível usar-se a transmissão em modo manual.
Se em termos visuais e sonoros, Need





Curiosidade

A saga Need for Speed a srie de corridas automveis mais bem-sucedida da indstria dos videojogos, com mais de 150 milhes de cpias vendidas desde o seu lanamento em 1994.



for Speed é brilhante, o mesmo não se pode dizer da história, demasiado curta, nem da jogabilidade, uma vez que esta é exageradamente arcade.
É certo que poderá configurar o seu veículo com pneus de grande aderência à estrada ou escorregadios; porém, a nossa recomendação é a de que esqueça a primeira opção e assuma que o drift é uma imagem de marca deste título, logo não há maneira de fugir a este estilo de condução. Para tornar a experiência ainda mais irritante, existe a obrigatoriedade da presença de uma ligação constante à Internet, devido ao modo multiplayer, que não é mais que a possibilidade de realizarmos corridas com outros jogadores que estejam ligados aos servidores da Electronic Arts. Esta constante ligação à Internet torna impossível a realização de uma pausa, seja a meio de uma corrida, seja durante a navegação no mapa. Se tivermos em conta que o modo de história é relativamente curto, esta vertente on-line pouco consegue fazer para manter os jogadores interessados em Need for Speed após concluírem as missões associadas aos nomes de que falámos nesta review. **Gustavo Dias**


Se gosta deste jogo, sugerimos:
Forza Horizon 2, The Crew





NEED FOR SPEED RECRIA A ATMOSFERA DO MUNDO DAS CORRIDAS ILEGAIS NOCTURNAS COMO SUCEDEU COM A SRIE UNDERGROUND, UMA DAS MAIS BEM-SUCEDIDAS DA SAGA.



HALO 5: GUARDIANS

UM HALO RENOVADO!

O universo Halo já passou por três estúdios de desenvolvimento diferentes: os da Bungie, a empresa criadora da série, a Ensemble Studios que apenas desenvolveu o jogo de estratégia Halo Wars, e a 343 Industries, que pegou na série em 2011 depois de a Bungie se ter afastado da Microsoft.

Halo 5: Guardians começa oito meses depois do final de Halo 4, altura em que a inteligência artificial Cortana revela a Master Chief que tem uma doença terminal que vai fazer com que os seus processos cognitivos falhem. Este novo episódio conta a história da busca por Cortana que Master Chief e a sua equipa têm de fazer. Em paralelo, temos a história da equipa Osíris para o encontrar e trazer de volta. Pelo meio, ainda vão encontrar o inimigo mais mortífero de sempre. No que respeita à jogabilidade, Halo 5 apresenta alguns problemas de IA, sobretudo nos nossos companheiros de luta e numa inconsistência na história da campanha a solo. Falando dos aspectos positivos, o novo Halo parece um excelente livro para relermos diversas vezes, a começar pela existência de duas equipas no modo campanha com dois modos de operação diferentes. Os criativos do jogo conseguiram criar mundos luxuriantes, que mudam de zonas áridas para outras ricas em vegetação ou para o interior de naves, confrontando o jogador com uma grande variedade de inimigos que apresentam muitos desafios diferentes. O mesmo se passa com as armas, veículos e alguns equipamentos tecnológicos que trazem um novo poder de destruição. O modo campanha é muito curto, acaba-se facilmente numa tarde se estiver a jogar em nível de dificuldade médio. Depois de acabar a campanha, chega aquele momento que o jogador pergunta... e agora? A resposta só pode ser uma: a entrada no mundo on-line de Halo, renovado e com pelo menos uma grande novidade que tem



JOGABILIDADE	7
GRÁFICOS	8
SOM	8
LONGEVIDADE	8

- \+ Novas armas e inimigos
- \+ Multiplayer
- \+ Mira das armas
- − IA

EDITORA
MICROSOFT
DISTRIBUIDORA
MICROSOFT
PLATAFORMA
XBOX ONE
SITE
HALOWAYPOINT.COM
PREÇO
€69,99



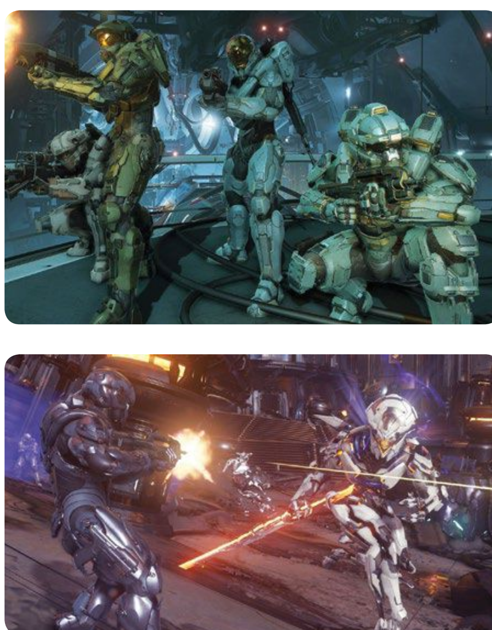
PONTO FINAL
Halo 5: Guardians não é o melhor Halo de sempre, mas é bom e uma grande adição ao catálogo de títulos da XBox One.

agradado muito aos fãs: o modo WarZone. São vinte e quatro jogadores divididos em duas equipas, que se defrontam em áreas gigantescas que vão desde planícies com vegetação densa, passando por uma praia até a instalações militares. Ganha a equipa que tenha maior capacidade de trabalho em equipa e com melhor estratégia de combate. É uma autêntica zona de guerra onde tudo por acontecer e o WarZone faz esquecer praticamente o verdadeiro modo competitivo 'quatro contra quatro', que nos pode levar até ao respectivo campeonato do mundo promovido pela Microsoft. À medida que vamos conquistando vitórias, vão-se desbloqueando novas armas, equipamento e cartas que dão prémios. O jogo tem ainda um sistema de pontuação que permite comparar os nossos jogos com os amigos e jogadores de todo o mundo. **Luís Andrade**



Se gosta deste jogo, sugerimos:
Call of Duty: Black Ops 3, Star Wars: Battlefront, Counter Strike, Destiny

O MODO CAMPANHA MUITO CURTO, ACABA-SE FACILMENTE NUMA TARDE SE ESTIVER A JOGAR EM NVEL DE DIFICULDADE MDIO



Curiosidade

Esta a segunda vez que a personagem Edward Buck, interpretada por Nathan Fillion, aparece num jogo da srie Halo. Na primeira vez era um simples soldado, agora um Spartan sria.



REVIEWS







JOGABILIDADE	9
GRÁFICOS	7
SOM	8
LONGEVIDADE	7

- História bem formulada
- Divertido
- Liberdade de comandar o seu próprio destino
- Episódios curtos

EDITORA
TELLTALE GAMES
DISTRIBUIDORA
ECOPLAY
PLATAFORMAS
ANDROID, iOS, PS, MAC OS X, PS4, PS3, PS VITA, WII U, XBOX 360, XBOX ONE
SITE
TELLTALEGAMES.COM
PREÇO
€34,99



Plataforma testada

PONTO FINAL
Pode não apelar ao jogador hardcore de Minecraft, mas este Story Mode pode apelar a novas audiências e trazer fãs para o seu universo.





MINECRAFT: STORY MODE

A REINVENÇÃO DE UM CLÁSSICO

O muitíssimo bem sucedido Minecraft, lançado em 2011, é um jogo que tem como base a possibilidade de se poder criar qualquer coisa, desde objectos simples, até cidades inteiras. O novo Minecraft: Story Mode é, assim, o fruto de uma parceria da Mojang, a empresa que criou o jogo original, com a Telltale Games, criadora de outros títulos como The Walking Dead, The Wolf Among Us, Tales from the Borderlands e Game of Thrones. Como o título indica, o objectivo desta reencarnação de Minecraft foi dar-lhe uma história em que se pode escolher uma personagem e tomar decisões que vão afectando o desenrolar do jogo, criando assim um enredo sempre diferente. A história, que será contada em cinco episódios, segue as aventuras de Jesse e dos seus amigos Axel, Olivia e do porco de estimação Reuben. Estes querem chegar ao topo de uma competição de construtores na convenção de Minecraft chamada Endercon. Dos cinco episódios programados, foram disponibilizados dois no lançamento: The Order of the Stone e Assembly Required. No primeiro, o grupo consegue entrar na Endercon só que, depois de algumas peripécias, libertam um Wither e percebem que só o conseguem derrotar se pediram ajuda à The Order of the Stone, um grupo de quatro heróis lendários; já em Assembly Required, as nossas personagens iniciam a busca pelos heróis da Order of the Stone. Os outros três títulos, The Last Place You Look, A Block and a Hard Place e Order Up! serão disponibilizados entre o final deste ano e o início de 2016. Em Minecraft: Story Mode, a Telltale tentou, com algum sucesso, interligar a narrativa da história com o sistema de construção do jogo original. As personagens movem-se com mais graça e têm a novidade de conseguirem expressar algumas emoções através de expressões faciais. A única coisa que se pode dizer de realmente menos bom acerca deste jogo é que os episódios são curtos e quando se quer jogar mais, tem de se esperar pelo lançamento do seguinte. A ideia de juntar o Minecraft com uma hitória "à séria" podia ter corrido muito mal, mas felizmente não foi isso que aconteceu. Quem já joga Minecraft pode estranhar no início, mas de certeza que vai gostar desta nova encarnação do jogo. Quem ainda não joga, pode ficar agarrado muito rapidamente se o experimentar. **Henrique Taveira**


Se gosta deste jogo, sugerimos:
Minecraft, Guncraft, CubeWorld

novo atalho
Informática

msi®
NO.1 IN GAMING



GE72 Apache

Ecrã 17,3'' LED
Full HD (1920*1080)
16:9 Anti-Glare

Memória RAM 8GB
DDR3L SODIMM
(Expansível até 16Gb)

Processador
Processador Intel® Core™ i7
5700HQ

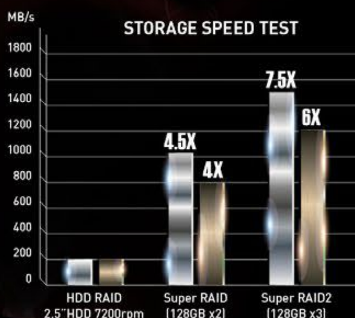
Armazenamento
Disco Rígido 1TB
(7200 rpm SATA)
+ Slot M.2 2280 SATA

Controlador Gráfico NVIDIA
GeForce GTX 960M 2GB GDDR5



AUTÊNTICA ARMA DE FOGO

SUPORTA WINDOWS 10 PRO / WINDOWS 10 HOME
INTEL INSIDE®. EXTRAORDINARY PERFORMANCE OUTSIDE.



Super RAID 2



Mais informação em: http://es.msi.com/

Intel, o logo da Intel, Intel Core e Core Inside são marcas da Intel Corporation em U.S. e/ou outros países.

** Na compra do MSI GE72 2QC-248XPT Apache, oferta de Rato Steelseries Kinzu V3 Red, válido ao stock existente.*

www.novoatalho.pt

13 ANOS
2002-2015



REVIEWS



XENOBLADE CHRONICLES X

UM DOS MELHORES JOGOS PARA A WII U!



8.5

JOGABILIDADE	8
GRÁFICOS	8
SOM	9
LONGEVIDADE	9

- ➕ Diversidade e dimensão de cenários
- ➕ Introdução dos Skells
- ➕ Quantidade de quests
- ➖ Personagens pouco desenvolvidas
- ➖ Banda sonora de qualidade inconstante

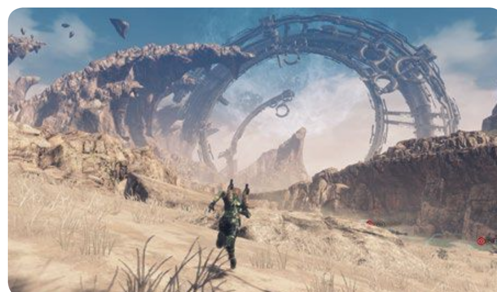
EDITORA
NINTENDO
DISTRIBUIDORA
NINTENDO
PLATAFORMA
WII U
SITE
NINTENDO.PT
PREÇO
€59,99



PONTO FINAL
A Nintendo quando lança um jogo para uma das suas plataformas consegue sempre surpreender os seus seguidores porque agarra um antigo conceito e revoluciona-o ao ponto de o transformar num verdadeiro sucesso.

Após uma guerra entre dois impérios alienígenas, a Terra, a nossa casa, foi destruída. Algumas naves conseguiram partir antes da destruição total e os sobreviventes foram obrigados a vaguear pelo espaço até que, depois de novamente serem atacados, aterraram de emergência num planeta desconhecido chamado Mira. E já que falamos de Mira, eis um dos pontos onde Xenoblade Chronicles X brilha: o mundo onde somos colocados é gigante. Existem cinco continentes, todos eles com a sua temática própria e que são deliciosos de explorar e escrutinar. Estes continentes são habitados por uma grande variedade de criaturas, tanto de níveis baixos, como monstros bem mais fortes que conseguem acabar connosco sem grande esforço. Graficamente, o jogo puxa pelas capacidades da Wii U ao máximo, de modo a mostrar toda a beleza e diversidade que o mundo de Mira oferece. Os ambientes são gigantes e muito populados, o que não torna a tarefa fácil para a consola da Nintendo. Em Xenoblade Chronicles X encarnamos o papel de um dos sobreviventes da USS White Whale, uma das poucas Ark Ships que conseguiram sair da Terra depois do extermínio. Após sermos acordados do nosso sono criostático, somos rapidamente introduzidos à realidade de New Los Angeles, o local que servirá como base de toda a nossa estada em Xenoblade Chronicles X. Rapidamente ganhamos uma maior consciência de como opera a força militar BLADE e das suas oito diferentes ramificações. Relativamente ao combate em si, o jogo segue a linha deixada pelas versões anteriores. Enquanto auto-atacamos, em tempo real, teremos a opção de escolher entre várias habilidades que estarão disponíveis para a nossa personagem. Uma das novidades de Xenoblade Chronicles X é a inclusão dos Skells, preciosos nas nossas viagens por Mira, já que se podem transformar em veículos. No entanto, a Monolith Soft conseguiu, com os ambientes ricos e altamente exploráveis do jogo, ocultar algumas falhas menores. Ao nível do som isto reflecte-se numa banda sonora muito inconsistente; nas personagens, grande parte delas é bastante cliché e desinteressante. Apesar de tudo, Xenoblade Chronicles X não deixa de ser, provavelmente, o melhor RPG da Wii U e, até, um dos melhores dos últimos anos! **Carlos Vaz**







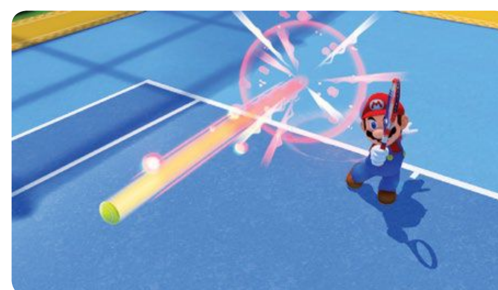
Se gosta deste jogo, sugerimos:
Monster Hunter 3: Ultimate, Final fantasy









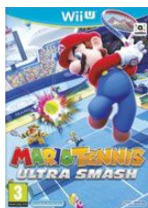




JOGABILIDADE	9
GRÁFICOS	9
SOM	8
LONGEVIDADE	7

- + Divertido
- + Jogabilidade
- + Amiibos
- − Longevidade
- − Pouca variedade de modos de jogo

EDITORA
NINTENDO
DISTRIBUIDORA
NINTENDO
PLATAFORMAS
WII U
SITE
NINTENDO.PT
PREÇO
€39,99



PONTO FINAL
A Nintendo tem uma capacidade única de agarrar nos seus exclusivos e transformá-los por completo, como se nunca tivessem sido lançados.
Mario Kart 8, Splatoon

MARIO TENNIS ULTRA SMASH

TÉNIS DE NOVA GERAÇÃO!

O pequeno canalizador da Nintendo tem um dom especial de se adaptar a qualquer jogo que esta editora lance no mercado. Seja nas suas aventuras com a Princesa Peach, nos Jogos Olímpicos vestindo a pele de supre-atleta ou a jogar ténis como se fosse Rafael Nadal. Nada lhe escapa e tudo é possível! No que diz respeito ao ténis, Mario não irá jogar sozinho e os seus trunfos para vencer cada uma das partidas vão mais além do que se passa nos jogos reais. Primeiro é preciso recordar que na Wii U o jogador pode optar por jogar apenas no gamepad, sem ligar o seu televisor ou jogar na TV e usar o gamepad ou um wiimote. Se optarmos por usar o gamepad, podemos configurar as partidas e usar modos de exibição muito originais. O único ponto negativo que o jogo apresenta é a escassez de modos, o que se traduz numa longevidade menor que a de outros títulos da Nintendo. Ultra Smash é um jogo dicertido que pode ser jogador sozinho ou com amigos, seja num modo multijogador caseiro ou on-line. Uma das habilidades que este jogo oferece é a presença dos Amiibo, as pequenas figuras programáveis da Nintendo. O jogador pode utilizar um Amiibo, treinando-o de forma a poder usá-lo como parceiro nas partidas de pares contra outros jogadores. Assim quase parece que estamos a jogar contra outro jogador real! Outra função do jogo consiste nos momentos mágicos em que repentinamente aparece no court um círculo amarelo. Se nos posicionarmos dentro do círculo, activamos um movimento especial que desfere uma pancada muito poderosa, capaz de nos dar a vitória na partida. Mario Tennis Ultra Smash é uma boa opção para uma tarde bem passada com os nossos amigos.

Luís Andrade



Se gosta deste jogo, sugerimos:
Mario e Sonic nos Jogos Olímpicos, Mario Kart 8, Splatoon





ASUS GEFORCE GTX 980 TI MATRIX PLATINUM

Se pensávamos que já tínhamos visto tudo com a GeForce GTX 980TI Poseidon da Asus, fomos surpreendidos com a chegada da versão Matrix Platinum, que elevou tudo ao extremo, tanto em termos de funcionalidades como de desempenho. Utilizando um PCB específico com um circuito de alimentação totalmente redesenhado, composto por condensadores pretos metálicos e digitais DIGI+ VRM com 14 fases de alimentação, esta placa gráfica foi criada para funcionar em situações extremas, como em overclocking com sistemas de arrefecimento que usem LN2 (Azoto líquido), daí a colocação de um botão específico para criar um sistema que evita a acumulação de condensação na placa. Mas quem pretenda usar esta Asus a GeForce no quotidiano vai encontrar um sistema preparado para tirar partido do novo circuito de arrefecimento DirectCU II optimizado, que passa a usar heatpipes para condução do calor com 10 mm, o que permite tornar o dissipador 30% mais eficaz que a solução criada para a GeForce 980 TI da Nvidia. Esta solução é completada pelo uso de duas ventoinhas de desenho específico, o que permite melhorar em 105% o fluxo de ar, tornando o circuito mais eficaz e silencioso.

Em termos de características técnicas, esta placa distingue-se por usar dois modos de funcionamento: Gaming e OC (overclock), podendo estes ser geridos a partir da aplicação GPU Tweak II. Nestes modos, a placa funciona com o GPU a 1190 MHz (1291 MHz em modo Boost) com o modo Gaming, ou 1216 MHz (1317 MHz em Boost) com o modo OC.

A velocidade dos 6 GB de memória GDDR5, por sua vez, não se altera pelos modos, porém funciona 200 MHz acima do valor de referência face à GTX 980 TI, ou seja, 7200 MHz. O resultado foi, em diversos testes, o melhor alguma vez registado por uma placa gráfica, ficando mesmo acima da GeForce Titan X, o modelo de topo da Nvidia que teve uma produção limitada. Tal desempenho e características acabam por se relectirem num preço justo, razão pelo qual não é de estranhar os mais de novecentos euros pedidos. **Gustavo Dias**







MEDIÇÕES	6
CONSTRUÇÃO	2
PREÇO / QUALIDADE	1

+ Desempenho
+ Qualidade de construção
− Preço

DISTRIBUIDORA
ASUS
SITE
ASUS.PT
PREÇO
€929

MAD CATZ RAT PRO X

Sou 'cliente' de um RAT 7 desde que chegaram a Portugal há uns anos. Estou muito contente com ele porque, tirando a ocasional interrupção para limpar o orifício do sensor, nunca me deu problemas - os botões continuam a funcionar tão bem como no dia em que o tirei da caixa.
O único reparo que fiz ao RAT 7 na altura foi o facto de o software de programação dos botões fornecido pela Mad Catz ter sido feito para pessoas com vários doutoramentos em física quântica avançada e não para jogadores que só queriam programar alguns atalhos nos botões para dar cabo dos seus adversários de uma forma simples e rápida. Agora, acaba de chegar o RAT Pro X, o dispositivo que se pode considerar a sublimação da visão de um rato modular para jogos da Mad Catz, que o utilizador pode adaptar à forma da sua mão e à sua forma de jogar. O RAT Pro X usa um chassis feito em magnésio, para o tornar leve e resistente. A este chassis é 'amarrado' um conjunto de peças que servem para adaptar a forma do rato à mão do utilizador (ver caixa). Dentro da caixa encontra ainda um estojo para guardar e transportar o rato, uma chave de parafusos para montar as peças laterais e um pequeno pincle para limpar o sensor.

UTILIZAÇÃO

O aspecto de quase 'Transformer' deste rato pode afastar os amantes de designs com curvas suaves e sem arestas. Por outro lado, o RAT Pro X está cheio de ângulos e peças que fazem lembrar lâminas, mas que a única coisa que cortam é os nossos adversários às tiras. Mudar de um RAT 7 para este é quase como mudar de um Mini para um BMW Série 7: tudo no RAT Pro X é rápido e preciso. O grande problema é mesmo o preço: os 199,99 euros pedidos colocam-no fora do alcance da maioria das pessoas. Mas também pode pensar na coisa de outra forma: se tudo correr bem, estes podem ser os últimos 200 euros que vai gastar num rato nos próximos anos. **Pedro Tróia**



1 APOIOS PARA A PALMA DA MÃO
Há três opções que permitem alterar a posição do pulso. A peça pode ser puxada para fora do rato para o ajustar a mãos maiores. A inclinação lateral da peça também pode ser ajustada.







2 APOIOS LATERAIS
Pode substituir os apoios laterais para que os dedos não fiquem em contacto com a mesa.

3 MATERIAIS DO ROLLER
O utilizador pode escolher entre três tipos diferentes de rodas de scroll: duas de metal com dentes diferentes e uma em borracha.

4 SKIS DO RATO
Podem ser em teflon ou em cerâmica. As peças são presas ao chassis com recurso a ímanes para facilitar a sua instalação e remoção.

5 SENSORES
A Mad Catz permite escolher o sensor do rato e trocá-lo sem o desligar do computador. A empresa oferece três opções de marcas diferentes para outros tantos tipos de utilização: Pixart óptico de 5000 dpi, Pixart laser de 8200 dpi e Philips laser de 8200 dpi. Um pode escolhê-lo quando compra o rato, mas os outros têm de ser adquiridos à parte.





FUNCIONALIDADES	2
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	4
PREÇO / QUALIDADE	3

+ Construção
+ Opções de personalização
− Preço

DISTRIBUIDORA
FRAGGERZSTUFF
SITE
MADCATZ.COM
PREÇO
€199,99





STEELSERIES APEX M800

A grande vantagem dos teclados gaming 100% mecânicos é a durabilidade que esta tecnologia oferece. No entanto, há também o problema do ruído que os interruptores individuais, presentes em cada uma das teclas, fazem.
A Steerseries tentou resolver o problema neste Apex M800 através da introdução de um novo tipo de interruptor desenvolvido in-house, ao contrário de grande parte da concorrência, que usa hardware Cherry. Os interruptores QS1 desenvolvidos pela Steelseries mostram ser mais rasos que os da concorrência, são translúcidos e têm um espaço próprio no meio para instalar um LED individual em cada tecla. Isto permite a personalização completa da iluminação do teclado.
Estes interruptores QS1 conseguem suplantar os rivais em resistência: chegam aos 60 milhões de toques contra os 50 milhões dos interruptores comparáveis fabricados pela Cherry.
A qualidade de construção do Apex M800 é à prova de tudo: não há elementos fora de sítio ou soltos. O M800 é um teclado para o jogador a sério – não tem ecrãs, nem extras que só atrapalham e que são óptimos para se avariar na pior das alturas. O Apex MX800 não usa os tradicionais suportes para alterar a altura do teclado. Se o quiser fazer tem de trocar os 'pés' de borracha por outros, mais altos, que estão incluídos. A ligação ao computador é feita através de duas fichas USB: uma para os dados e outra para o fornecimento de energia. Este teclado inclui ainda duas tomadas USB que podem ser usadas para, por exemplo, ligar um rato.
A experiência de utilização é impecável: não há ghosting e os dois processadores presentes no teclado fazem com que todos os comandos sejam processados no momento em que são dados. Mas a qualidade paga-se e, neste caso, os 200 euros é um preço justo. **Pedro Tróia**





FUNCIONALIDADE	2
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	3
PREÇO / QUALIDADE	4

- ⊕ Qualidade
- ⊕ Resistência
- ⊖ Preço

DISTRIBUIDORA
FRAGGERZSTUFF
SITE
FRAGGERZSTUFF.PT
PREÇO
€199,99



comprar online?

Mantenha o seu dinheiro seguro enquanto compra online.

O **Sistema de Proteção de Acesso ao Banco e Pagamentos Online** garante a segurança das suas informações confidenciais e palavras passe, para que possa aproveitar ao máximo a Internet.

Faça o que fizer online:
A ESET garante a sua segurança.

saiba mais em
www.eset.pt





ENJOY SAFER TECHNOLOGY™





SUPERTESTE A COMPUTADORES DE GAMING

DECIDIMOS RETOMAR UMA DAS MAIS ANTIGAS TRADIÇÕES DA PCGUIA: O SUPERTESTE A COMPUTADORES DE JOGOS, COM UM COMPARATIVO QUE COLOCA FRENTE-A-FRENTE DIVERSOS COMPUTADORES PARA JOGAR.

Com a chegada do Natal, decidimos retomar uma das mais antigas tradições na nossa redacção: o superteste de computadores. É certo que os computadores portáteis, ultrabooks, tablets e híbridos são as soluções mais procuradas nesta altura, porém optámos por nos focar num só segmento de mercado - aquele em que o PC continua a ser a melhor solução, o dos computadores para jogos. Para tal contactamos diversas lojas, marcas e distribuidores para que criassem um computador com um valor limite, para evitar disparidades entre si. Como tal, todos os participantes neste superteste puderam criar a melhor configuração até dois mil euros, o que permitiu que alguns pudessem incluir, juntamente com a torre do PC, o sistema operativo, um conjunto de teclado e rato ou um monitor LCD. Durante duas semanas tivemos a árdua tarefa de identificar todos os componentes utilizados por cada equipamento, verificar falhas na instalação dos mesmos e analisar a arrumação das caixas, um requisito fundamental nos dias que correm, não só por questões estéticas (devido às caixas com tampas laterais transparentes), mas também por questões termodinâmicas, uma vez que é essencial que o fluxo de ar seja o ideal para o arrefecimento mais eficiente dos componentes.

COMO TESTÁMOS

Tendo em conta que tivemos como objectivo confrontar computadores de gaming, demos prioridade aos resultados obtidos nas medições dos testes de jogos, como Metro Last Light (que tem uma excelente ferramenta de benchmark) e Far Cry 4, que utiliza o motor de jogo Dunia 2.0, reconhecido pelos cenários abertos e recheados de detalhes. Foram igualmente usados os habituais testes de 3DMark e PCMark 8, para facilitar a comparação do desempenho do sistema entre os diversos equipamentos.

MELHOR DESEMPENHO DE SISTEMA:
Megatrónica Mega Gamer SkyLake / F13PC Electro'Cy V1

O MELHOR DESEMPENHO JOGOS:
OrangePC Pro Gamer

O MAIS CARO:
Megatrónica Mega Gamer SkyLake

O MAIS BARATO:
Asus G11CB

ALIENTECH X-PREDATOR

A Alientech enviou-nos um PC composto por uma caixa In Win 805 Black, que se distingue por utilizar vidro temperado nas tampas laterais e na tampa frontal. Esta solução, embora torne o equipamento muito atraente, teve como ponto negativo o elevado peso da caixa. No seu interior havia uma poderosa fonte de alimentação EVGA de 750 W modular, uma motherboard Asus ROG Maximus VIII Hero, um processador Intel Core i7-6700K que funciona até 4,2GHz, sendo este arrefecido por um sistema de watercooling Cooler Master Nepton 120XL. Existiam ainda dois módulos de 8 GB de memórias Gskill Trident Z do tipo DDR4 a 3200 MHz e uma placa gráfica Asus Radeon R9 390X com 8 GB de memória dedicada, uma escolha interessante, mas não tão eficaz quando as alternativas da Nvidia usadas pelas restantes máquinas do teste.
Em termos de armazenamento, a Alientech dotou este equipamento de um disco SSD Kingston HyperX Predator M.2 com 240 GB (colocado na motherboard) e um disco rígido Seagate Barracuda SATA de 1 TB, com 7200 rpm e 64 MB de cache. Este PC contava ainda com o Windows 10 Professional de 64-bit instalado, bem como os mais recentes drivers.





MEDIÇÕES	4,5
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	2,7
PREÇO	1,5

DISTRIBUIDORA
ALIENTECH
SITE
ALIENTECH.PT
PREÇO
€1999

AQUAPC MINI BOMB GTX980 TI

Da AquaPC recebemos o computador com a caixa mais original, a Corsair 380T, com duas enormes tampas laterais, fundamentais para acesso ao limitado interior. Ainda assim, este PC tinha uma motherboard Asus Z170 Gaming Pro com placa Wi-Fi 802.11ac Dual-Band e um processador Intel Core i5 6600K (que funciona até 3,9GHz) arrefecido por um dissipador Artic Cooling Freezer I32 de grandes dimensões. A restante configuração era composta por dois módulos de memórias GSkill Trident Z de 8 GB cada, preparados para funcionar a 3200 MHz o que, em conjunto com o SSD SATA Samsung 850 EVO de 250 GB, contribuiu para um bom resultado nos testes de sistema. É certo que este disco não poderia estar sozinho, razão pela qual se encontrava acompanhado por um disco Seagate Barracuda de 2 TB com 7200 rpm e 64 MB de cache SATA. Para o bom desempenho registado nos jogos foram fundamentais os préstimos da placa gráfica escolhida, uma EVGA GeForce GTX 980TI SC+ Gaming ACX, que funcionou com a GPU a uma velocidade superior (1102 MHz). Para alimentação de todos estes componentes, a AquaPC usou uma fonte de alimentação modular Corsair CX-600M de 600 W.





MEDIÇÕES	4,9
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	2,8
PREÇO	2

DISTRIBUIDORA
AQUAPC
SITE
AQUAPC.PT
PREÇO
€1799

ASUS G11CB

Acabado de chegar a Portugal, o novo G11CB da Asus apresentou-se com um PC completo, de desenho simples mas atraente, com painéis com as texturas a imitar placas metálicos, bem como um sistema de iluminação LED que podia ser personalizado através de software, já instalado no Windows 10. Depois de abrir o painel lateral, encontrámos um dos interiores mais limitados e desarrumados deste comparativo, o que foi pena. Como exemplo, damos a controladora Wi-Fi 802.11ac Dual-Band que tinha os fios espalhados no interior da caixa. Isto pode dificultar a substituição de alguns componentes e prejudicar o fluxo de ar. Este PC veio equipado com uma motherboard com chipset Intel H170 e um processador Intel Core i7 6700, que pode atingir os 4,0 GHz, embora use o dissipador de origem da Intel. Juntamente com os 8 GB de memória DDR4 a 2133 MHz estava ainda um módulo de memória SSD Samsung de 240 GB do tipo M.2, um disco Toshiba de 1TB SATA, um leitor Blu-Ray Hitachi LG, bem como de uma Asus GeForce GTX 960 com 2 GB. Embora menos apelativo em termos de configuração, o preço e a garantia (com recolha em casa) acabam por compensar.





MEDIÇÕES	3,5
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	2,4
PREÇO	1,6

DISTRIBUIDORA
ASUS
SITE
ASUS.PT
PREÇO
€1299

F13PC ELECTRO'CY V1

A F13PC participou com a caixa mais original do teste, uma NOX Hummer ZX Black totalmente personalizada, com um conjunto de pinturas que tentam imitar o efeito de escamas de um réptil. No interior destacou-se o cuidado tido na montagem e preparação do sistema de watercooling personalizado, composto por um bloco EK Supremacy MX e tubagem transparente de 3/8 de polegadas, que permitia vislumbrar o líquido encarnado que ganhava uma nova vida graças ao conjunto de luzes LED usadas. Este sistema foi criado para arrefecer o processador, um Intel Core i5 6600K que estava configurado para trabalhar em overclock a 4,7 GHz. A motherboard usada foi uma Asus Maximus VIII Hero, acompanhada por dois módulos de memória Gskill Ripjaws Blue de 8 GB DDR4 de 3000 MHz, configuradas para 2900 MHz, para garantir a sua estabilidade. Este PC da F13PC trazia ainda um SSD Samsung 850 EVO de 250 GB, um disco Western Digital Blue SATA de 1TB e uma Asus GeForce GTX 970 STRIX de 4GB, que funcionava com a GPU a uma velocidade mais elevada, 1114 MHz. Esta configuração, devido ao overclock, atingiu resultados surpreendentes nos testes de sistema; porém, os jogos correram limitados, por culpa da capacidade da placa gráfica.



MEDIÇÕES	4,2
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	2,8
PREÇO	2

DISTRIBUIDORA
F13PC
SITE
F13PC.PT
PREÇO
€1970



FUSEDMINDS FUSEBOX GAMER NEO

Da FusedMinds recebemos uma das configurações mais acessíveis e interessantes, com uma excelente relação preço/desempenho e já com Windows 10 incluído. Este PC é composto pela invulgar caixa Zalman Z11 Neo, que se assemelhava às caixas usadas pelos computadores da Alienware. No interior estava uma Asus H170 Pro Gaming, um processador Intel Core i5 6500 de 3,6 GHz (graças ao modo Turbo Boost), dissipador Zalman CNPX 10X Optima, dois módulos de memória Corsair Vengeance LPX de 8 GB cada, do tipo DDR a 2400 MHz, um SSD Samsung 850 EVO de 250 GB M.2 e um disco rígido Seagate Barracuda de 500 GB.
Todo este sistema era alimentado por uma fonte Corsair CV-750 modular de 750 W, ideal para lidar com a exigência energética da Asus Radeon R9 390 STRIX de 8 GB. Esta tinha a particularidade de funcionar em dois modos distintos: OC e Gaming, tendo o primeiro uma velocidade de funcionamento superior, de 1070 MHz. Isto, ainda assim, não a tornava equiparável à R9 390X, uma vez que esta tem mais unidades de shading, razão pelo qual o desempenho a aproximou do obtido por outros computadores com placas GeForce GTX 970.





MEDIÇÕES	4
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	2,7
PREÇO	2

DISTRIBUIDORA
FUSEDMINDS
SITE
FUSEDMINDS.PT
PREÇO
€1449

IMPÉRIO MULTIMÉDIA EXTREME GAMER

Da Império Multimédia chegou-nos um equipamento bastante atraente, devido à utilização de uma caixa NZXT H440 em vermelho e preto e de luzes LED na motherboard e na placa gráfica MSI. Apesar das dimensões exteriores, esta caixa era algo limitada internamente, não sendo possível instalar placas gráficas de grandes dimensões, como uma Asus R9 390X STRIX. A restante configuração foi composta por uma motherboard MSI Z170A Gaming M3, processador Intel Core i7 6700K de 4,2 GHz (em modo Turbo Boost), arrefecido pelo sistema de watercooling Maelstrom 240 da Deepcool. Igualmente instalados e configurados estavam dois módulos de memória Gskill Ripjaws V de 8 GB cada, do tipo DDR4 a 3000 MHz, bem como uma competente MSI GeForce GTX 980 Gaming de 4 GB, que funciona com overclock de fábrica: a GPU chegava aos 1190 MHz. Esta configuração permitiu-lhe atingir resultados surpreendentemente elevados, tendo sido o computador mais rápido nos testes com o Metro Last Light, devido à velocidade da placa gráfica.
Em termos de armazenamento, a Império Multimédia optou pela utilização de um SSD SATA Plextor M6 Pro de 256 GB, um disco rígido adicional Seagate Barracuda Black de 2 TB e 32 MB de memória cache.





MEDIÇÕES	4,6
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	2,8
PREÇO	1,8

DISTRIBUIDORA
IMPÉRIO MULTIMÉDIA
SITE
IMPERIOMULTIMEDIA.PT
PREÇO
€1999,91

MEGATRÓNICA MEGA GAMER SKYLAKE



MEDIÇÕES	4,7
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	3
PREÇO	2

DISTRIBUIDORA
MEGATRÓNICA
SITE
MEGATRONICA.COM
PREÇO
€1999,99

Da Megatrónica recebemos o computador mais discreto do comparativo, porém devidamente equipado no interior.
Dentro da leve e compacta Corsair 200R, encontrava-se uma configuração completa, composta pela volumosa Asus Radeon R9 390X STRIX de 8 GB e pelo gigantesco dissipador Noctua NH-D15 com duas torres de dissipação e três grandes ventoinhas silenciosas. Estas serviam para arrefecer, de forma eficiente e silenciosa, o processador Intel Core i7 6700K de 4,2 GHz (em modo Turbo Boost). Este processador encontrava-se instalado numa motherboard Asus Z170 Pro Gaming, onde estavam também dois módulos de memória Gskill Trident Z de 8 GB do tipo DDR4 a 3000 MHz. Para se diferenciar dos restantes, este PC vinha equipado com dois discos SSD Samsung 850 EVO SATA colocados em RAID 0, razão pelo qual obteve resultados tão elevados nos testes do PCMark 8. A completar a configuração estava um disco rígido Western Digital Red SATA de 1 TB com 64 MB de cache, fonte de alimentação modular Corsair CX600, um teclado e rato Asus U2000, bem como de um monitor Asus VS228HR de 21,5 polegadas, capaz de reproduzir imagens em resolução FullHD 1080p.



NIPOSOM PC GAMER



MEDIÇÕES	4,3
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	2,6
PREÇO	1,8

DISTRIBUIDORA
NIPOSOM
SITE
NIPOSOM.PT
PREÇO
€1999,90

Da Niposom chegou-nos um equipamento visualmente semelhante ao apresentado pela Império Multimédia, excepto na questão das cores. Embora a caixa utilizada tenha sido a mesma, a NZXT H440 da Niposom usava o branco e preto, como cores predominantes. Juntamente com a caixa encontrámos outros elementos que recorriam a este esquema de cor, como a placa gráfica Asus GeForce GTX 970 Turbo OC de 4 GB com um dissipador em branco. Esta funcionava em conjunto com uma motherboard Asus Z170 Pro Gaming, um processador Intel Core i7 6700K a 4,2 GHz (através do modo Turbo Boost) devidamente arrefecido pelo eficiente sistema de watercooling Corsair Hydro H110i GTX. Juntamente com esta configuração estavam dois módulos de memória Gskill Trident Z de 8GB do tipo DDR4 a 3200 MHz, um imponente disco SSD Crucial MX200 de 500 GB, um Toshiba SATA de 2TB a 7200 rpm e uma fonte de alimentação Seasonic modular de 760 W. Com o sistema operativo incluído na configuração (Windows 10 Home de 64-bit), este sistema portou-se de forma exemplar, embora se soubesse à partida das limitações da placa gráfica face a outros equipamentos com recursos mais potentes, como as GTX 980 e GTX 980 TI.



ORANGEPC PRO GAMER

Com o seu seu OrangePC Pro Gamer, a OrangeBit revelou-nos uma caixa equipada com um processador Intel Core i5 6600K de 3,9 GHz arrefecido por um sistema de watercooling Maelstrom 240 da DeepCool. A placa gráfica era uma poderosa Gigabyte GeForce GTX 980TI WindForce 3 de 6 GB. Esta foi a responsável pela obtenção de um dos melhores resultados nos testes de jogos, embora nos restantes tenha ficado dentro da média. Isso não significa que este PC, além dos jogos, não fosse interessante, bem pelo contrário: vimos uma caixa NOX Hummer ZX preta, simples mas atraente, com alguns elementos em branco para contraste, como as pás das ventoinhas e as tampas dos painéis traseiros, que combinam na perfeição com os dissipadores de calor da motherboard escolhida, uma Asus Z170-A. O resto da configuração deste PC consistiu em dois módulos de memória Gskill Ripjaws de 8 GB DDR4 de 3000 MHz, um disco SSD Kingston HyperX de 240 GB SATA e um disco rígido WD Green SATA de 2 TB, sendo todo o sistema alimentado por uma Seasonic de S12G de 750 W, a única fonte não modular do teste. Este PC vinha acompanhado por um teclado mecânico Ozone Strike Battle com teclas Cherry MX Brown e um rato Corsair Vengeance M65 Black.





MEDIÇÕES	4,9
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	3
PREÇO	1,7

DISTRIBUIDORA
ORANGE BIT
SITE
ORANGEBIT.PT
PREÇO
€1969

PCDIGA GTX GAMING GML-6V4

Com um preço mais reduzido, este computador da PCDiga não teve dificuldades em destacar-se, não só pelo uso da brilhante caixa Cooler Master CM690III, mas também pela eficaz configuração escolhida: uma motherboard Asus Z170 Pro Gaming, um processador Intel Core i7 6700K de 4,2 GHz (em modo Turbo Boost) e dois módulos de memória Gskill Ripjaws V de 8 GB cada do tipo DDR4 a 2400MHz. Esta CPU estava arrefecida pelo eficaz circuito de refrigeração líquida da Corsair, o Hydro H100i GTX. Todo este sistema era alimentado por uma fonte modular da XFX com 750 W, mais que suficiente para um futuro upgrade. Em termos de resultados, a MSI GeForce GTX 970 Gaming de 4GB de memória revelou um resultado interessante, embora distante do desempenho obtido por soluções mais potentes, como uma GeForce GTX 980, um upgrade bastante aceitável que ronda os170 euros. Juntamente com estes componentes, o computador da PCDiga contou com a presença de um SSD SATA Samsung 850 EVO de 250GB, um disco rígido SATA Western Digital Blue de 2TB a 7200rpm e uma unidade óptica Asus DVDRW, fundamental para poder instalar aqueles clássicos que pretende voltar a jogar, e o Windows 10 Home de 64-bit.





MEDIÇÕES	4,4
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	2,8
PREÇO	2

DISTRIBUIDORA
PCDIGA
SITE
PCDIGA.COM
PREÇO
€1699

SWITCH GAMING POWER Z170



MEDIÇÕES	4,4
EXPERIÊNCIA DE UTILIZAÇÃO	2,7
PREÇO	2

DISTRIBUIDORA
SWITCH TECHNOLOGY
SITE
SWTL.PT
PREÇO
€1996

Para finalizar este comparativo, temos um PC enviado pela Switch Technology, uma empresa de Coimbra que apresentou um equipamento bastante apelativo, uma máquina composta pela atraente In Win 805 com os seus painéis em vidro temperado e elementos em vermelho e preto. Este visual foi reforçado pelos componentes usados, uma Asus Maximus VIII Ranger, um processador Intel Core i7 6700, que pode ir até aos 4,0 GHz ,graças ao sistema Turbo Boost. Esta CPU encontrava-se arrefecida pelo sistema de watercooling Corsair Hydro H80i GT, bastante compacto e composto por um só radiador de 120 mm com duas ventoinhas. O resto da configuração









	ALIENTECH	AQUAPC	ASUS	F13PC	FUSEDMINDS
CAIXA	IN WIN 805 BLACK	CORSAIR 380T WHITE	ASUS MID TOWER	NOX HUMMER ZX BLACK (PERSONALIZADA)	ZALMAN Z11 NEO
FONTE ALIMENTAÇÃO	EVGA SUPERNOVA NEX 750 W	CORSAIR CX 600 W	OEM 500 W	TACENS VALEO V 800 W	CORSAIR CX 750 W
CPU	INTEL CORE I7 6700K	INTEL CORE I5 6600K	INTEL CORE I7 6700	INTEL CORE I5 6600K	INTEL CORE I5 6500
COOLER	COOLER MASTER NEPTON 120 XL	ARTIC COOLING FREEZER I32	INTEL STOCK	KIT WATERCOOLING (ESPECÍFICO)	ZALMAN CNPX10X OPTIMA
MOTHERBOARD	ASUS MAXIMUS VIII HERO	ASUS Z170 PRO GAMING	ASUS G11CB	ASUS MAXIMUS VIII HERO	ASUS H170 PRO GAMING
MEMÓRIA	GSKILL TRIDENT Z 2 X 8 GB DDR4 3200 MHZ	GSKILL TRIDENT Z 2 X 8 GB DDR4 3200 MHZ	8GB DDR4 2133 MHZ	GSKILL RIPJAWS BLUE 2 X 8 GB DDR4 3000 MHZ	CORSAIR VENGEANCE LPX 2X8GB DDR4 2400 MHZ
SSD	KINGSTON HYPERX PREDATOR 240 GB	SAMSUNG 850 EVO 250 GB	SAMSUNG 240 GB	SAMSUNG 850 EVO 250 GB	SAMSUNG 850 EVO 250 GB
DISCO RÍGIDO	SEAGATE BARRACUDA 1 TB SATA	SEAGATE BARRACUDA 2 TB SATA	TOSHIBA 1 TB SATA	WD BLUE 1 TB SATA	SEAGATE BARRACUDA 500 GB SATA
PLACA GRÁFICA	ASUS RADEON R9 390X STRIX 8 GB	EVGA GEFORCE GTX 980TI SC+	ASUS GEFORCE GTX 960 2 GB	ASUS GEFORCE GTX 970 STRIX 4GB	ASUS RADEON R9 390 STRIX 8 GB
UNIDADE ÓPTICA	-	-	HITACHI-LG BLU-RAY + DVDRW	ASUS DVDRW	ASUS DVDRW
EXTRAS	-	-	TECLADO + RATO	MONITOR ASUS VX228H + TECLADO + RATO + TAPETE (BLOODY GAMING)	-
SISTEMA OPERATIVO	WINDOWS 10 PRO	-	WINDOWS 10 HOME		WINDOWS 10 HOME
PREÇO	€1999	€1799	€1299	€1970	€1449

contava com a presença de dois módulos de 8 GB Kingston HyperX do tipo DDR4 a 2400 MHz, um disco SSD Samsung 850 EVO de 250GB e um Seagate Barracuda SATA de 2 TB a 7200rpm.
Esta configuração era composta por uma placa gráfica Asus GeForce GTX 980 STRIX com 4 GB de memória dedicada a 7010MHz, com uma GPU (por se tratar de um modelo da gama STRIX) preparada para trabalhar a 1178MHz, daí o elevado desempenho registado nos testes, bem ao nível de supostos modelos superiores (GeForce GTX 980TI). Toda esta configuração era alimentada pela fonte mais potente do teste, a impressionante Corsair AX860 modular com 860 W.

CONCLUSÃO

No final de duas intensas semanas de testes, uma coisa foi clara: já nos tínhamos esquecido da trabalheira que dava fazer este tipo de artigo. Mas, por muito trabalho que dê, este justifica-se em pleno pelo facto de todos os equipamentos serem excepcionais, ao contrário do que acontecia no passado. De certa forma, isto torna o nosso trabalho mais fácil de fazer, mas mais difícil de concluir, visto que as diferenças entre os equipamentos começam a ser mínimas, existindo modelos que optaram por um sistema mais potente e placas gráficas mais contidas, e vice-versa. No final dos testes chegámos a duas conclusões distintas. Em termos de sistema, o PC da Megatrónica e o da F13PC foram os mais rápidos, graças a um simples truque: o uso de dois discos SSD em RAID 0 no primeiro e ao overclock do sistema no segundo. No que respeita aos jogos, o PC da OrangeBit destacou-se nos testes devido ao uso da placa gráfica mais potente. De resto, temos a destacar a brutal personalização que encontrámos na máquina da F13PC, a invulgar "bomba" da AquaPC, e o PC da Switch Technology que, apesar de usar uma gráfica supostamente inferior, revelou ter um desempenho

IMPÉRIO MULTIMÉDIA	MEGATRÓNICA	NIPOSOM	ORANGEBIT	PCDIGA	SWITCH TECHNOLOGY
NZXT H440 BLACK/RED	CORSAIR CARBIDE 200R	NZXT H440 BRANCO-PRETO	NOX HUMMER ZX BLACK	COOLER MASTER CM690 III	IN WIN 805 RED
SEASONIC 650 W	CORSAIR CX 600 W	SEASONIC 760 W MODULAR	SEASONIC 750 W	XFX 750 W	CORSAIR AX 860 W
INTEL CORE I7 6700K	INTEL CORE I7 6700K	INTEL CORE I7 6700K	INTEL CORE I5 6600K	INTEL CORE I7 6700K	INTEL CORE I7 6700
DEEPCOOL MAELSTROM 240	NOCTUA NH-D15	WATERCOOLING CORSAIR H110I GTX	DEEPCOOL MAELSTROM 240	WATERCOOLING CORSAIR H100I GTX	WATERCOOLING CORSAIR H80I GT
MSI Z170A GAMING M3	ASUS Z170 PRO GAMING	ASUS Z170 PRO170 GAMING	ASUS Z170-A	ASUS Z170 PRO GAMING	ASUS MAXIMUS VIII RANGER
GSKILL RIPJAWS V 4X8GB DDR4 3000 MHZ	GSKILL TRIDENT Z 2 X 8 GB DDR4 3000 MHZ	GSKILL TRIDENT Z 2 X 8 GB 3200 MHZ	GSKILL RIPJAWS BLUE 2 X 8 GB DDR4 3000 MHZ	GSKILL RIPJAWS V 2 X 8 GB DDR4 2400 MHZ	KINGSTON HYPERX 2 X 8 GB DDR4 2400 MHZ
PLEXTOR M6 PRO 256 GB	SAMSUNG 850PRO 2 X 128 GB RAID 0	CRUCIAL MX200 500 GB	KINGSTON HYPERX 240 GB	SAMSUNG 850 EVO 250 GB	SAMSUNG 850 EVO 250 GB
SEAGATE BARRACUDA BLACK 2 TB SATA	WD RED 1 TB SATA	TOSHIBA 2 TB SATA	WD GREEN 2 TB SATA	WD BLUE 2 TB SATA	SEAGATE BARRACUDA 2 TB SATA
MSI GEFORCE GTX 980 GAMING 4 GB	ASUS RADEON R9 390X STRIX 8 GB	ASUS GEFORCE GTX 970 TURBO OC 4 GB	GIGABYTE GEFORCE GTX 980TI WINDFORCE3	MSI GEFORCE GTX 970 GAMING 4 GB	ASUS GEFORCE GTX 980 STRIX 4 GB
-	ASUS DVDRW	-	-	ASUS DVDRW	-
-	MONITOR ASUS VS228HR + TECLADO + RATO	-	TECLADO MECÂNICO OZONE + RATO CORSAIR	-	-
-	WINDOWS 10 HOME	WINDOWS 10 HOME	-	WINDOWS 10 HOME	-
€1999	€1999	€1999	€1969	€1699	€1996



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

10

- Hyrule encanta ao ser explorada
- História arrebatadora
- Excelente banda sonora

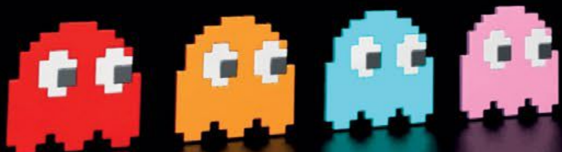
Com o advento das consolas de quinta geração, nomeadamente com o surgimento da Nintendo 64, muitos dos franchises da indústria já instaurados, como Super Mario, viriam a ser transportados para a inovadora e frenética era do 3D. No entanto, em Dezembro de 1998 seria lançado o jogo que ainda hoje é aclamado por muitos como o melhor videojogo de todos os tempos – The Legend of Zelda: Ocarina of Time. A história deste jogo, brilhantemente imaginado e conceptualizado por Shigeru Miyamoto, remete-nos novamente para Hyrule, local que já tinha servido de palco para outros jogos da saga, mas que ganhou uma nova mística com esta evolução para as três dimensões.

Durante a nossa jornada encarnamos o papel de Link que, sem o saber, está predestinado a grandes feitos nesta epopeica aventura. O jogo começa enquanto estamos a ter um pesadelo com um vilão, que está a raptar uma misteriosa princesa (que mais tarde descobrimos ser a princesa Zelda). Após o pesadelo, somos visitados por Navi, a fada que nos irá acompanhar ao longo de todos os perigos da nossa fantástica jornada e que, no fundo, é a nossa conselheira.

Prontamente descobrimos que o vilão é Ganondorf, o rei da tribo dos Gerudos, e que este se propõe a conquistar as terras de Hyrule. Para isto, Ganondorf tenta roubar o TriForce, um objecto místico do reino sagrado que concede poderes divinos a quem o obtenha.

Tecnicamente, o jogo destacou-se por ser sublime a todos os níveis. Graficamente, as cores eram vibrantes e os ambientes variados e altamente exploráveis. Fomos expostos a algo que até então nunca tinha sido possível e a transição geracional não podia ter sido mais acentuada. Além das mais variadas localizações do jogo, tivemos a oportunidade de interagir com as várias raças de Hyrule: os Hylians,













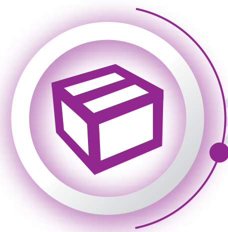


Como muitos rapazes da minha idade, recebi o jogo de presente no Natal de 1998. Apenas conhecia a saga The Legend of Zelda através de Link's Awakening DX, para a Game Boy Color. O salto para uma versão 3D prendeu--me ainda mais a Hyrule e a toda a lore do jogo.

os Kokiri, os Gorons, os Gerudos, os Zoras e os Sheikah. Sendo a componente sonora um grande ponto de Ocarina of Time, é difícil não louvar os temas soberbos da autoria de Koji Kondo que pautam toda a trama. No que toca à jogabilidade em si, Ocarina of Time consegue balancear de uma forma perfeita a sua componente de acção com a sua faceta de RPG, nunca descaindo em demasia para nenhum dos lados e mantendo-se interessante para os fãs de cada género. Os controlos são descomplicados o suficiente para que todos os públicos, desde os mais miúdos aos mais graúdos, possam tirar proveito deste excelente título.

Apesar de já terem passado 17 anos desde o seu lançamento, The Legend of Zelda: Ocarina of Time mantém-se nas posições cimeiras da lista de jogos favoritos de muitos jogadores. O jogo passou a estar disponível em mais plataformas e passou a contar, também, com uma adaptação 3D para a Nintendo 3DS, de modo a que os mais novos possam experimentar o que foi um grande clássico do fim dos anos 90.

Carlos Vaz



A SAIR

OS 38 LANÇAMENTOS CONFIRMADOS PARA OS TRÊS PRIMEIROS MESES DE 2016!

JANEIRO, FEVEREIRO E MARÇO VÃO VER CHEGAR JOGOS QUE AGUARDAMOS COM MUITA EXPECTATIVA: ENTRE UNCHARTED 4, FAR CRY PRIMAL E STREET FIGHTER V, VAI HAVER RAZÕES DE SOBRA PARA TERMOS UM GRANDE INÍCIO DE ANO PARA OS VIDEOJOGOS.

JANEIRO

- Amplitude (PS4) - **dia 5**
- Darkest Dungeon (Windows, Mac, Lin, PS4, PSVita) - **dia 19**
- The Deadly Tower of Monsters (Windows, PS4) - **dia 19**
- Hyrule Warriors Legends (3DS) - **dia 21**
- Yakuza Kiwami (PS3, PS4) - **dia 21**
- Mario & Luigi: Paper Jam (3DS) - **dia 22**
- Final Fantasy Explorers (3DS) - **dia 26**
- Lego Marvel's Avengers (Windows, Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4, PSVita, WiiU, 3DS) - **dia 26**
- The Witness (Windows, iOS, PS4) - **dia 26**
- Dragon Quest Builders (PS3, PS4, PSVita) - **dia 28**
- Bombshell (Windows) - **dia 29**
- Sébastien Loeb Rally Evo (Windows, PS4, Xbox One) - **dia 29**
- This War of Mine: The Little Ones (PS4, Xbox One) - **dia 29**



LEGO MARVEL'S AVENGERS



FEVEREIRO

- Digimon Story: Cyber Sleuth (PS4, PSVita) - **dia 2**
- Gravity Rush Remastered (PS4) - **dia 2**
- XCOM 2 (Windows, Mac, Linux) - **dia 5**
- Arslan: The Warriors of Legend (PS3, PS4, Xbox One) - **dia 9**
- Dying Light: The Following (Windows, PS4, Xbox One) – **dia 9**
- Firewatch (Windows, Mac, PS4) - **dia 9**
- Mighty No. 9 (Windows, Mac, PS3, PS4, PSVita, 3DS, WiiU, X360, Xbox One) - **dia 9**
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 (Windows, PS4, Xbox One) - **dia 9**
- Project X Zone 2 (3DS) - **dia 16**
- Street Fighter V (Windows, PS4) - **dia 16**
- Fire Emblem Fates (3DS) - **dia 19**
- Far Cry Primal (PS4, Xbox One) - **dia 23**
- Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (Windows, PS4, Xbox One) - **dia 23**
- Dead or Alive Xtreme 3 (PS4, PSVita) - **dia 25**
- The Town of Light (Windows) - **dia 25**



STREET FIGHTER V

MARÇO

- Far Cry Primal (Windows) - **dia 1**
- Heavy Rain (PS4) - **dia 1**
- The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (WiiU) - **dia 4**
- Tom Clancy's The Division (Windows, PS4, Xbox One) - **dia 11**
- Hitman (Windows, PS4, Xbox One) - **dia 11**
- Uncharted 4: A Thief's End (PS4) - **dia 18**
- Killer Instinct: Season 3 (Xbox One, Windows) - **dia 24**
- Hyrule Warriors Legends (3DS) - **dia 25**
- MLB 16: The Show (PS3, PS4) - **dia 29**
- Yoru no Nai Kuni (PS4) - **dia 29**
- Star Ocean: Integrity and Faithlessness (PS4) - **dia 31**



FAR CRY PRIMAL







DESCOBRE O HOMEM REVELA UMA LENDA

Embarca com Nathan Drake numa jornada à volta do mundo e vive as aventuras épicas que mudaram os videojogos para sempre.

COMEÇA A AVENTURA

JÁ DISPONÍVEL

DRAKE'S FORTUNE • AMONG THIEVES • DRAKE'S DECEPTION

UNCHARTED

THE NATHAN DRAKE COLLECTION

“Este um jogo indispensàvel para terem junto vossa PlayStation 4”









